DibujArte

...NTE

Líder en revistas impresas
#42
$20.00
2.50
www.editepester.com

APRENDE A USAR
ILUSTRATOR 10

APLICA
ACUARELA
REALISTA

TIPS DE CÓMICS POR
RAÚL TREVIÑO

GIGER
SEGUNDA PARTE

EDS
DESIGN
erik.eds@gmail.com

Talleres

Para satisfacer tu inquietud por aprender los secretos del dibujo, Grupo Editoposter y el Equipo Creativo de Dibujarte, han preparado los siguientes talleres que se llevarán a cabo en Comicmania 2005, los días 18, 19 y 20 de marzo.

Taller de Dibujo

- anatomía
- perspectiva
- movimiento
- luz y sombra

18 y 19 de marzo
10 hrs. de duración
De 11:00 a 14:00 hrs.
y de 15:00 a 17:00 hrs.

Artistas confirmados

Adriana Pasos
Juan Carlos Hdez. "Angel"
Romy Villamil
Jorge Hernández
Isaac y Esau Escorza
Vic Hernández
Carlos Carbajal "Tozani"
Lobo y Edgar Manjarrez

Inscripciones abiertas

CUPO LIMITADO a 200 personas ¡apresúrate!

Costo por taller $250

Incluye: Material, Diploma de DIBUJARTE por haber cursado el taller y una súper Playera de DIBUJARTE.

¿Cómo apartar tu lugar?

1. Realiza tu pago de $250.00 en cualquiera de las sucursales de HSBS, a la cuenta 6129378213 a nombre de Juan Antonio Flores Valdovinos.
2. Después de pagar, entra a nuestra página www.comicmania.com.mx haz click en la sección Talleres y llena la hoja de registro con los siguientes datos:

- nombre
- edad
- dirección
- teléfono
- e-mail
- estilo de dibujo
- taller elegido

Taller de Técnicas

- gouache
- acuarelas
- entintado
- técnicas digitales

19 y 20 de marzo
10 hrs. de duración
De 11:00 a 14:00 hrs.
y de 15:00 a 17:00 hrs.

número consecutivo

Es un número que el banco te otorga después de haber realizado tu pago y éste aparece en la impresión que ponen en tu ficha.

Así es la ficha

Esta es la impresión que te ponen trás haber pagado. Es de vital importancia que incluyas el número y la fecha de pago en tu hoja de registro con todos tus datos para asegurar tu lugar en el taller que escogiste.

Talleres
Concursos
Juegos

Conferencias
Proyecciones
Disfraces

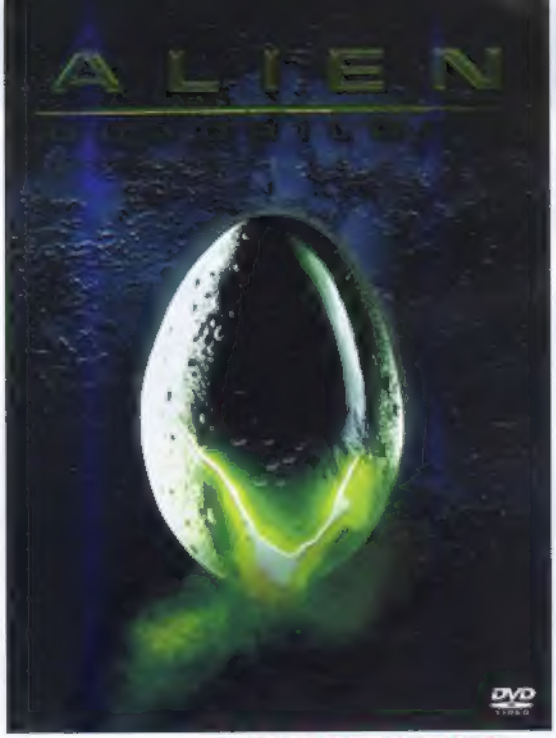
EXPO REFORMA
Del 18 al 20 de marzo
Morelos 67 Col. Juárez (entre Bucareli y Reforma)
Cerca del Metro Juárez y Metro Hidalgo

COMICMANIA 2005
www.comicmania.com.mx

Editorial

Muchos de nuestros lectores se han dado cuenta del cambio que está sufriendo la revista, algunos están complacidos, otros no tanto; sin embargo, creemos que es importante darles información interesante a todos ustedes, queridos lectores, además de las clases de dibujo. El hecho de conocer a grandes creativos es un incentivo no sólo para todos aquellos que leen esta revista, sino para el equipo creativo en sí, pues nos da una idea de a dónde podremos llegar si nuestro esfuerzo es constante y profesional. Ahora podremos ver el trabajo de dos reconocidos creativos del mundo del cómic en México, a los cuales agradecemos de antemano su participación y esperamos que su trabajo, Nepenthes Machina, sea del agrado de todos ustedes: Ricardo Llerena, escritor, y Raúl Treviño, artista. También, ShinRyu hace acto de presencia de nuevo mostrándonos cómo utilizar el programa Ilustrador para realizar ilustraciones en vectores, un tema muy interesante. No me queda más que decir... disfruten. ¡Ah!, por cierto... esta vez quiero recomendarles una serie de películas que, en mis tiempos fueron realmente innovadoras, ahora tal vez no lo sean tanto; no obstante, marcaron el inicio de las criaturas que, en lo personal, considero más atemorizantes, bellas y letales: Alien.

Carlos Carbajal Cuevas



ÍNDICE

ILUSTRATOR 2

GIGER (SEGUNDA PARTE) 14

REVISIÓN DE PORTAFOLIOS 18

RAUL TREVIÑO 26

ACUARELA 32

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #42 PRIMERA QUINCENA DE ENERO 2005
Todas las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicación Catorcenal, por EDITOPOSTER S.A. Salvador Díaz Mirón #156 México, D.F. CP 06400 Tel 5541-0006 Director Responsable JUAN A. FLORES V. Pre-Prensa EDITOPOSTER S.A. Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85-90-91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Gaumero 50 Méx. D.F. Por medio de EVERARDO FLORES SERRATO Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA S.A. DE C.V. Serapio Rendón 87 Méx. D.F. RESERVA TÍTULO I.N.D.A. 04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TÍTULO ANTE SEGOB Exp. 1/432"00"/15273 Certificado 11742 19/Oct/2001 CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO Exp. 1/432"01"/15273 Certificado 8440 18/Dic/2001 Impresa en México Copyright © 2000.

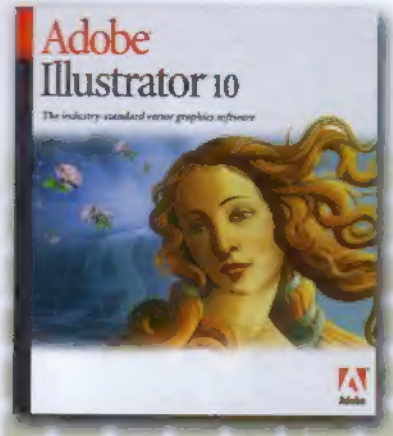
DIRECTORIO

EDITOPOSTER S.A.
Salvador Díaz Mirón #156
Col. Sta. Ma. la Ribera 06400
México D.F.
55417281

Juan A. Flores Valdovinos
Editor Responsable
Carlos Carbajal Cuevas
Director
Martha García de la Rosa
Jefa de Diseño
Laura O. Bárcena V.
Diseño de Interiores
Shin Ryu
Mauricio
Clases
Ricardo Llarena, guión
Raúl Treviño, dibujo
Cómic
Lilian Ramírez
Asistente
Oswaldo Valencia
Tozani
Colaboradores
Gabo, dibujo
Tozani, color
Portada
Ro.Ma.
Corrección de Estilo
EDITOPOSTER S.A.
Prepresa
Miguel Ángel Ruiz
Circulación

Publicidad comercializada por: TANQUE/GMV
TEL. 52112614
publicidad@tanquegroup.com

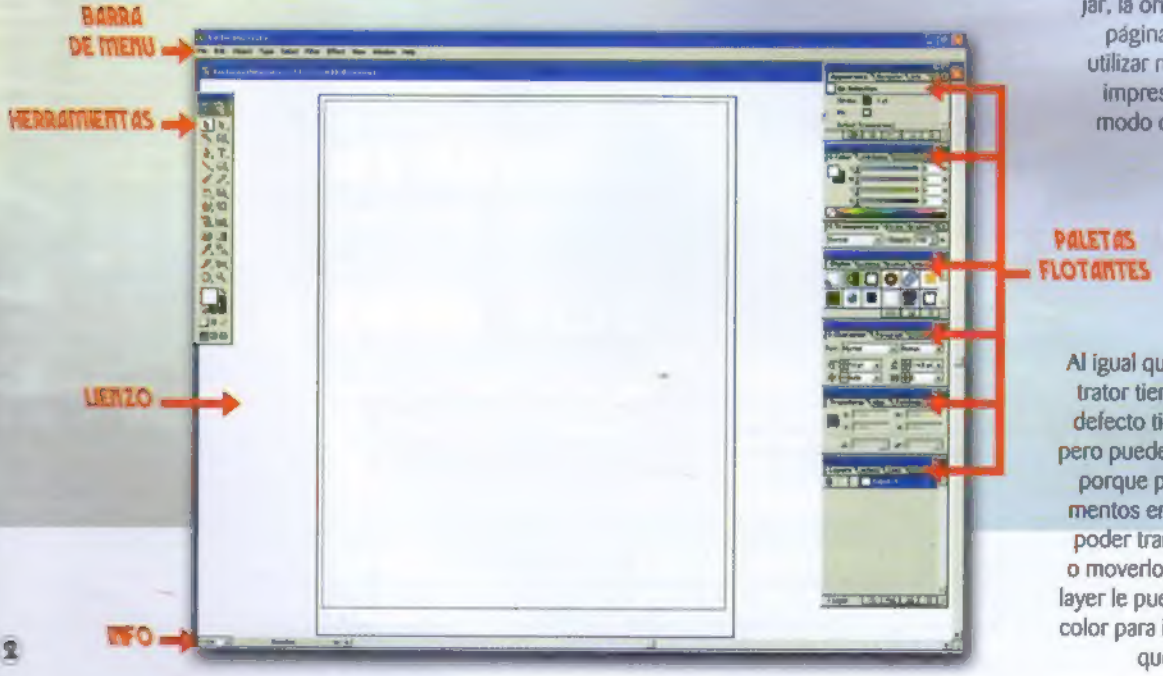
www.editoposter.com



En el mundo de la publicidad es muy común que se requiera trabajo de ilustración para carteles, empaques, espectaculares y en general cualquier tipo de impresos, por eso, resulta muy práctico que las ilustraciones tengan un gran tamaño con el fin de poder usarlas en formatos grandes, los vectores tienen la gran ventaja de poder escalarlos en proporciones de macro a micro y viceversa, sin tener problemas de definición, además de que una ilustración vectorial pesa considerablemente menos que un psd. Existen varios programas vectoriales con los que se puede trabajar, pero en ésta ocasión estudiaremos el Illustrator de Adobe, que comúnmente se utiliza con fines de diseño editorial.

Un Vector, es un segmento de recta formada por dos puntos que tiene una posición relativa en un plano, en este caso el que forman los ejes "X" y "Y", cuenta con una dirección y tiene una magnitud. Básicamente, vamos a formar figuras a base de puntos y las líneas que los unen.

Lo primero que te vas a encontrar al abrir el Illustrator es una interfaz muy parecida al Photoshop, si estás familiarizado con éste, verás que la barra superior de menús tiene nombres ya conocidos como File, Edit, Filter y Window y otros diferentes como Object y Type, una barra del lado lateral izquierdo con las herramientas muy parecida a la de Photoshop y algunas ventanas flotantes del lado derecho.



Ahora abrimos un nuevo documento: File > New (Ctrl+N), podemos configurar el nombre de nuestro archivo, el tamaño, las unidades que queremos manejar, la orientación de nuestra página y cómo vamos a utilizar nuestra imagen para impresión, marcamos el modo de color en CMYK.

Al igual que el Photoshop, el Illustrator tiene Layers, o capas, por defecto tienes un Layer de base, pero puedes hacer más, esto es útil porque puedes separar tus elementos en diferentes Layers para poder transformarlos, ocultarlos o moverlos sin problemas, a cada layer le puedes poner nombre y un color para identificar los elementos que le pertenecen.

LAS HERRAMIENTAS

La mayoría de las herramientas funcionan de forma muy similar a las de Photoshop, como el "Eyedropper", o cuentagotas, que en éste caso copia no sólo el color sino también las características de otro objeto, la de "Magic Wand" que selecciona todos los elementos que tengan las mismas características de color.

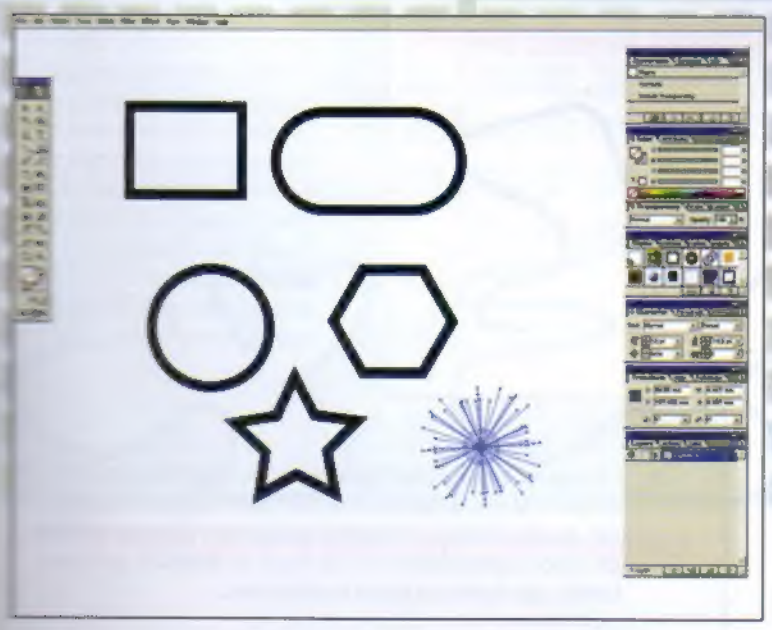
En la barra de herramientas hay iconos que tienen una pequeña marca negra en la esquina inferior derecha, esto indica que en éste mismo icono están ocultas otras herramientas opcionales que se activan cuando dejas el mouse presionado sobre éste.

Los primeros iconos de la barra son dos flechas, una negra (V) y otra blanca (A), la negra nos sirve para seleccionar objetos completos y la blanca, para seleccionar sus componentes o nodos; en la parte baja de nuestra barra de herramientas está el color de relleno o "Fill" y de contorno o "Stroke", que es relleno blanco con contorno negro, pero pueden estar desactivados, es decir, sin ningún color seleccionado.

TIP
Presiona la tecla "tabulador" para ocultar tus herramientas y presiona otra vez para volver a verlas.

TIP
Presiona "F" para ampliar tu área de trabajo disminuyendo la barra principal de menús, presiona una segunda vez para desaparecerla y una tercera para regresar al modo normal de ventana.

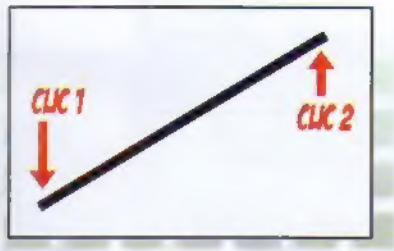
TIP
Deja presionada la barra espaciadora para moverte por toda tu área de trabajo.

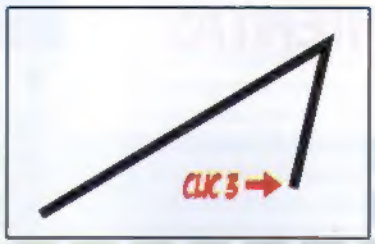


Las herramientas de creación, que son las que vamos a usar de inmediato, nos sirven para crear objetos y hay varias formas de hacerlos.

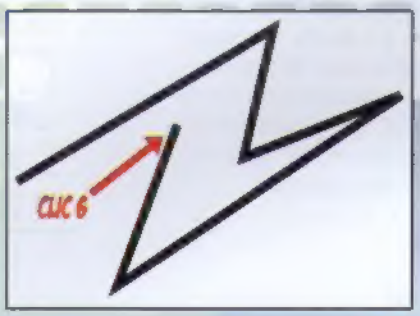
CREAR UN OBJETO

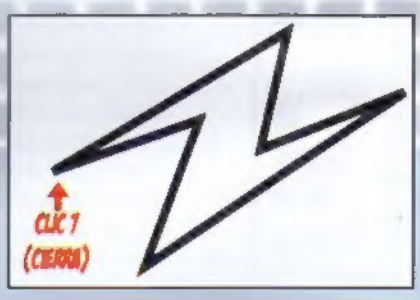
Para crear un objeto puedes usar las figuras predeterminadas como el rectángulo, rectángulo de esquinas redondeadas, círculo, polígono, etc., las cuales también puedes modificar y transformar a través de sus nodos.

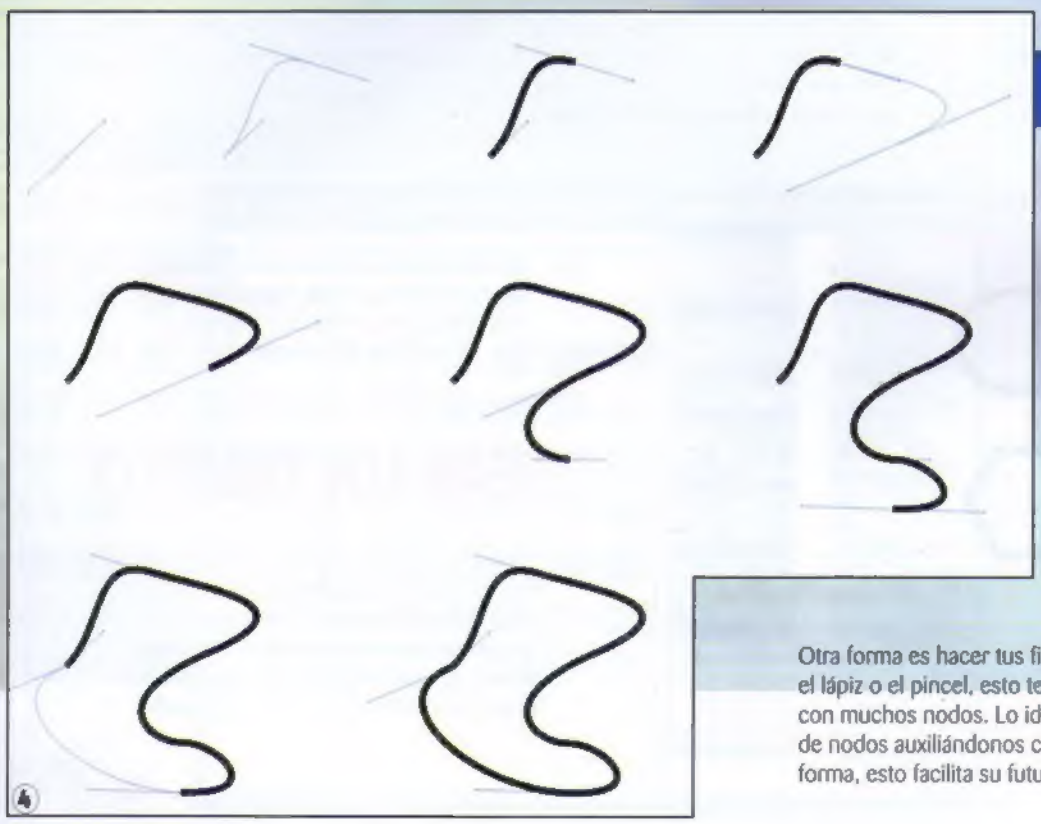




Para crear un objeto desde cero usa la herramienta "Pen", o pluma, para hacer figuras con líneas rectas dando clics donde quieras un nuevo nodo, entre cada nodo se formará una línea que los unirá, puedes cerrar tu figura colocando un último nodo justamente donde comenzaste, aparecerá un círculo pequeño en tu cursor que indica que la figura se va a cerrar.





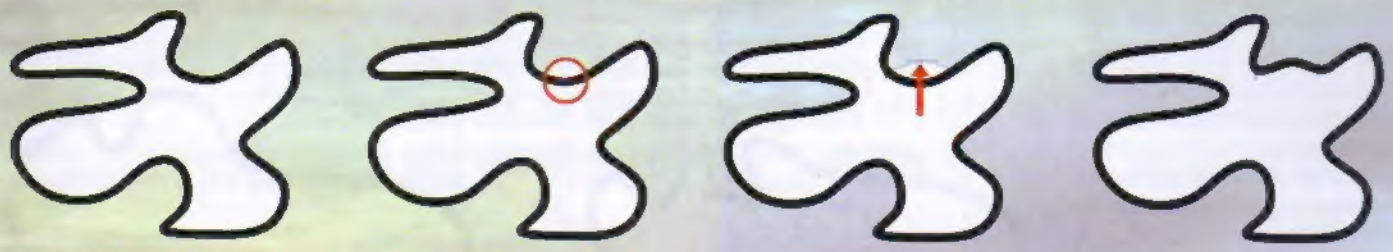


Si quieres crear segmentos curvos con la misma pluma, crea un nuevo nodo, deja presionado y mueve un poco el mouse, aparecerán dos puntos al lado de tu nodo central, a éstos puntos les llamaremos líneas de dirección, éstas te van a servir para crear y modificar las curvas entre tus nodos, alejándolas o acercándolas a tu nodo central, así puedes hacer figuras con curvas.

Otra forma es hacer tus figuras trazando directamente con el lápiz o el pincel, esto te crea una figura rápidamente, pero con muchos nodos. Lo ideal es trabajar con el menor número de nodos auxiliándonos con las líneas de dirección para darle forma, esto facilita su futura modificación.

MODIFICAR OBJETOS

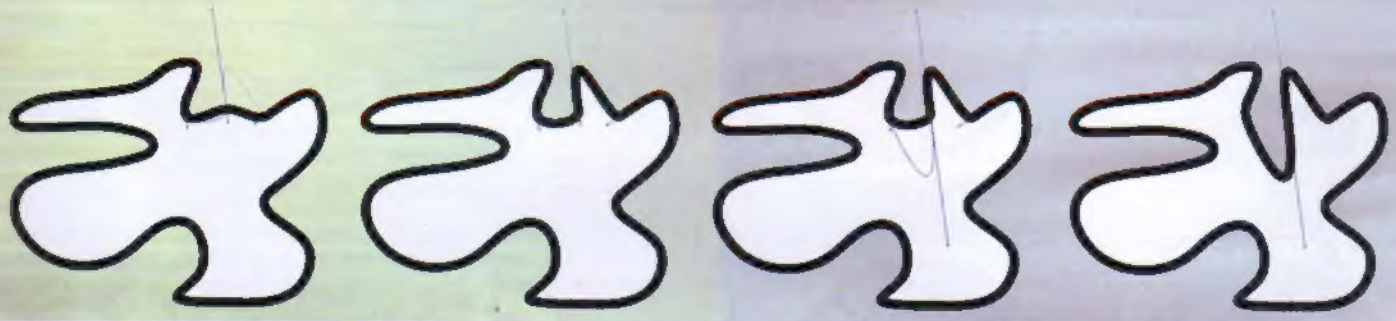
Ahora que tienes un objeto trazado vamos a modificarlo, puedes hacerlo seleccionándolo con la flecha negra, aparecerá la caja de selección con la que puedes escalar y rotar el objeto completo moviendo los nodos exteriores de la caja.



SELECCIONA LA FIGURA (FLECHA BLANCA)

SELECCIONA UN NODO (SHIFT + CLIC)

MUEVE EL NODO SELECCIONADO



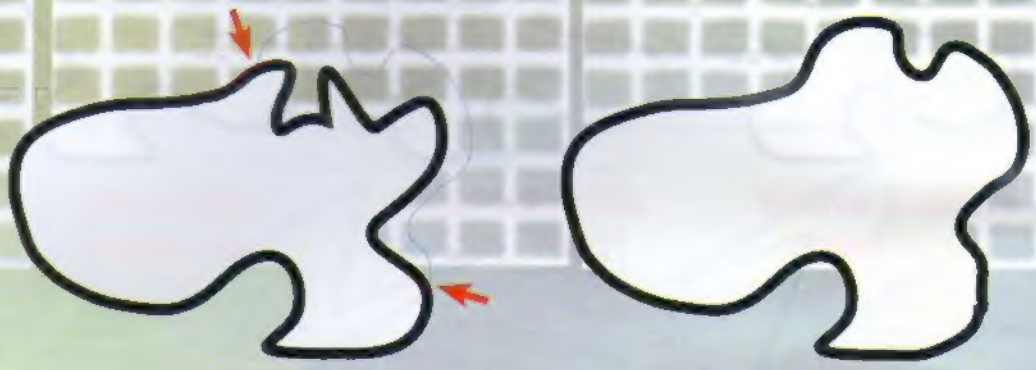
MOVIENDO LÍNEAS DE DIRECCIÓN DE FORMA SIMÉTRICA

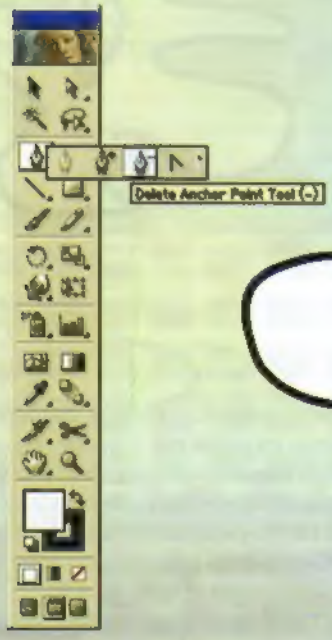
MOVIENDO LÍNEAS DE DIRECCIÓN EN FORMA ASIMÉTRICA

Para editar sus partes usa la flecha blanca, da clic a un objeto y se verán los nodos que lo componen del color que hayas elegido para este Layer, deja presionada la tecla "Shift" y selecciona un nodo, el nodo cambiará a blanco y aparecerán sus líneas de dirección, en caso de ser sea parte de una curva; ya seccionado podrás mover el nodo libremente y ajustar la curva a través de los puntos de las líneas de dirección, éstas se mueven de forma simétrica entre sí, pero también puedes modificar eso, deja presionado "Alt", aparecerá un signo de más junto a tu cursor, selecciona un extremo de la línea de dirección y muévelo, ahora ya son independientes y puedes modificarlas por separado.

Si tu objeto fue hecho con el lápiz o la pluma puedes volver a trazar con la misma herramienta para modificar, corregir el trazo o cerrar tu objeto, siempre tratando que tu nuevo trazo tenga origen y fin en alguna parte del trazo anterior y así evitar que se forme un nuevo objeto.

Para borrar un nodo selecciona el objeto con la flecha blanca, ve a la herramienta "Pen" y deja presionado el botón izquierdo del mouse para que aparezcan las herramientas opcionales, selecciona la pluma con el signo de "menos", o puedes presionar la tecla menos (-) y con ésta pluma da clic sobre un nodo y éste será eliminado y la unión se hará con el siguiente nodo.

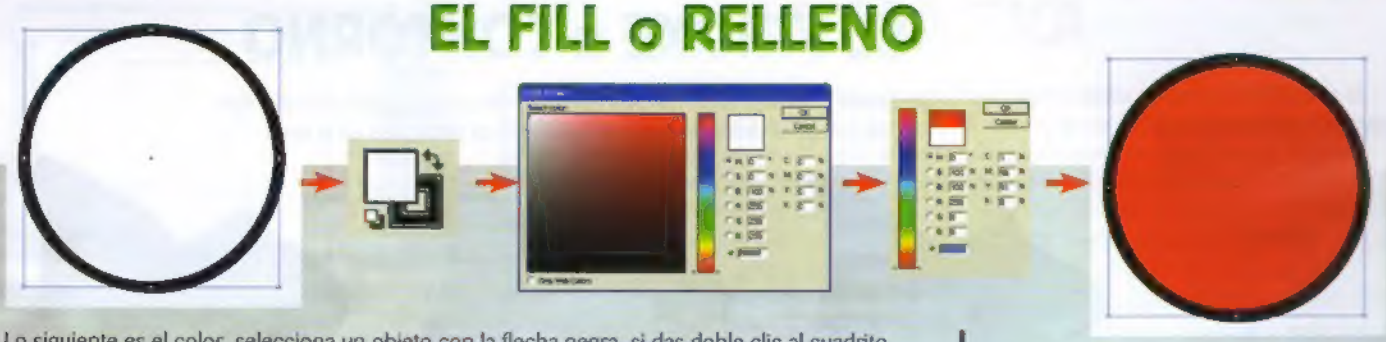




Para anexar un nuevo nodo selecciona la pluma con el signo "más", o puedes presionar la tecla más (+) y con ésta pluma da clic sobre el contorno donde quieras el nuevo nodo.

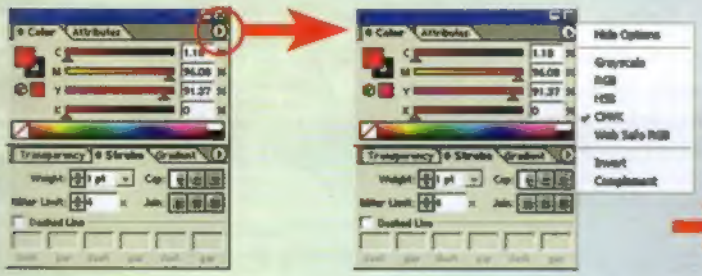
Con éstas herramientas ya puedes crear cualquier figura, otras herramientas las iremos viendo sobre la marcha.

EL FILL o RELLENO

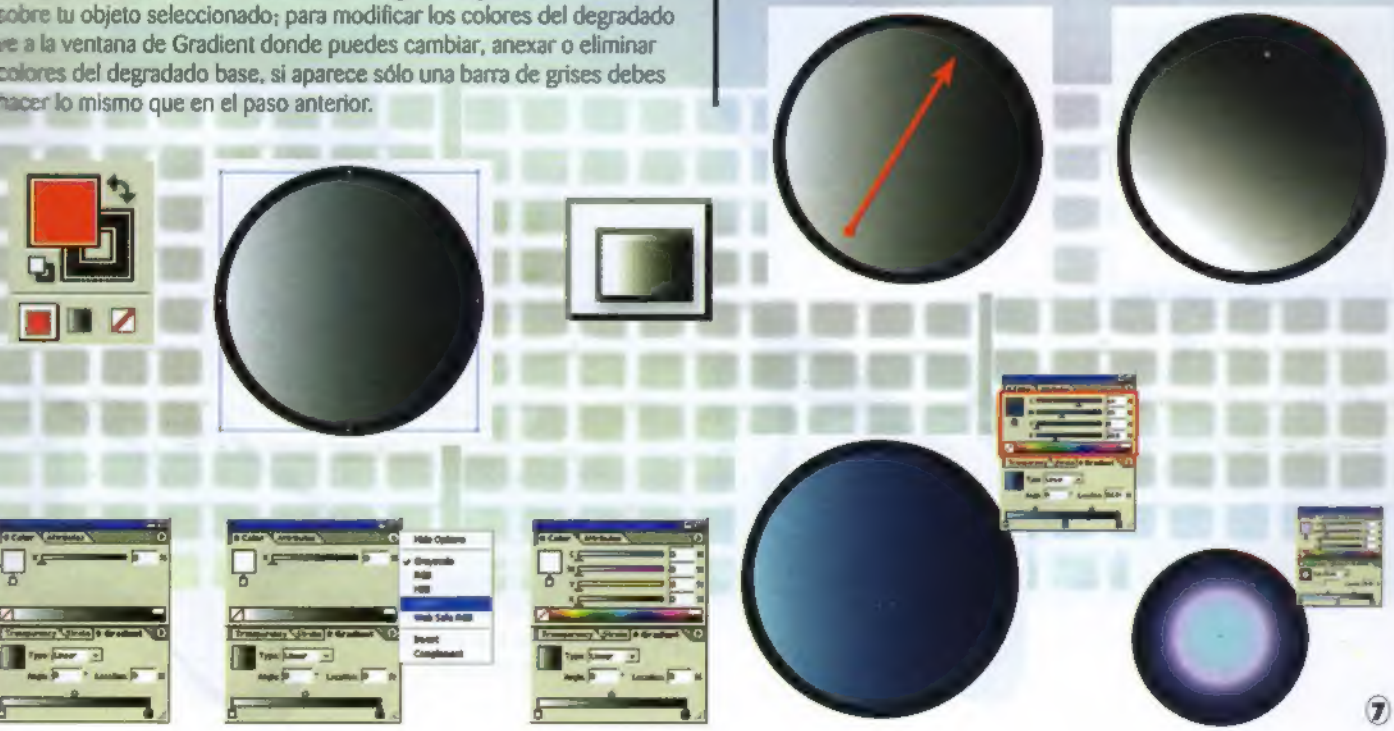


Lo siguiente es el color, selecciona un objeto con la flecha negra, si das doble clic al cuadrito de "Fill" aparecerá la ventana de selección de color, donde puedes seleccionar el color que quieras, poner el código del color o por porcentajes de CMYK; otra opción es ir a la ventana de atributos y color donde puedes modificar mezclando con porcentajes los valores de CMYK, en caso de que no esté disponible debes cambiar el modo de color de tu paleta de colores a CMYK en la pequeña flecha de opciones que está en la ventana de color. Lo mismo para el "Stroke". De otro modo sólo podrás seleccionar de entre una escala de grises.

Puedes eliminar la propiedad de color de relleno presionando el icono pequeño que se encuentra hasta abajo de tu barra de herramientas que dice "none", así no tendrá ningún color de relleno y sólo tendrá el contorno.

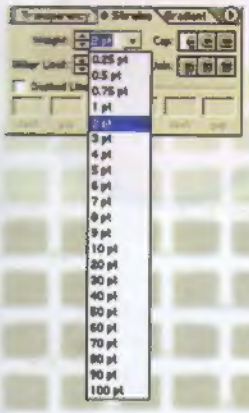


También puedes ponerle un degradado presionando el icono pequeño de degradado, esto aplicará los últimos valores de la configuración de degradado que tengas, puedes modificar el ángulo del degradado usando la herramienta de "Gradient" o degradado y marcar una línea sobre tu objeto seleccionado; para modificar los colores del degradado ve a la ventana de Gradient donde puedes cambiar, anexar o eliminar colores del degradado base, si aparece sólo una barra de grises debes hacer lo mismo que en el paso anterior.



EL STROKE o CONTORNO

El "Stroke" también tiene muchas opciones de configuración, cómo el tipo de brush, el tamaño, el tipo de uniones y el terminado de la línea.



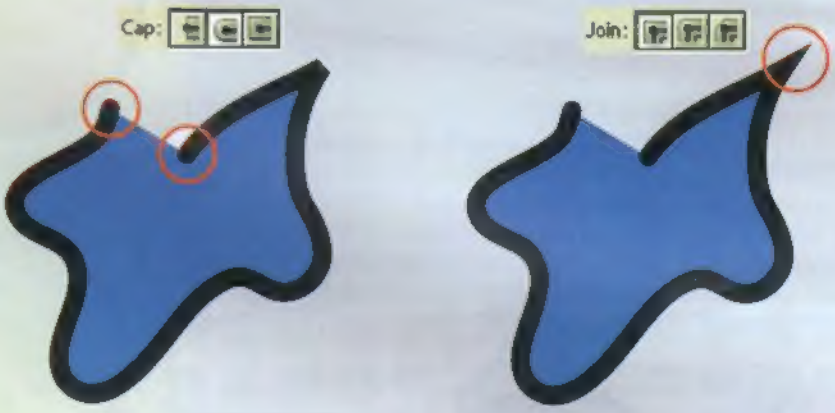
ANCHO: 2 PUNTOS

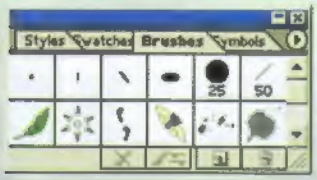
ANCHO: 4 PUNTOS

ANCHO: 10 PUNTOS

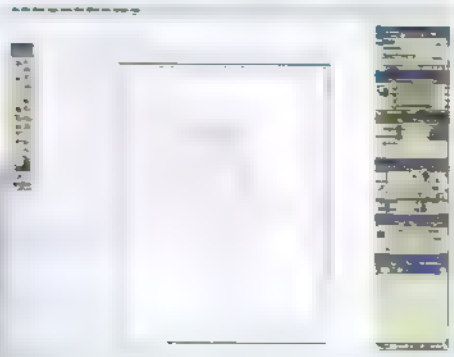
Con la flecha negra selecciona tu objeto y en la ventana de Stroke puedes cambiar el tamaño del Brush, esto se aplica automáticamente, en la ventana de Brushes puedes elegir uno de éstos o editar el propio, en la flechita de opciones de la ventana en "New Brush" también, dándole doble clic a un brush existente, modificándolo y guardándolo con un nuevo nombre.

Puedes quitar el Stroke presionando el icono pequeño que se encuentra hasta abajo de tu barra de herramientas que dice "none", así no tendrá ningún color de Stroke, sólo Fill.





El Stroke sólo puede tener un color, no es posible aplicarle degradados mientras siga teniendo características de Stroke.



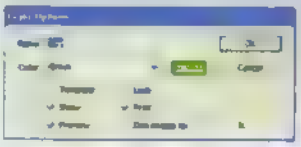
LA PRACTICA

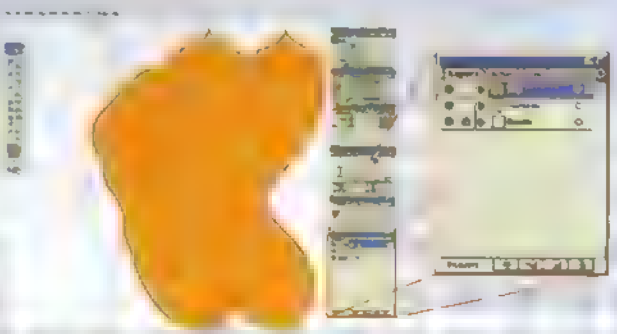
Conociendo las herramientas básicas podemos comenzar a darles un uso, lo primero es el boceto; para esto necesitas tener un dibujo que puedas usar como base, desde Illustrator puedes abrir directamente una imagen de casi cualquier formato, esta se abrirá en un nuevo documento, selecciona con flecha negra, copia y pega en el documento que ya tenemos configurado para nuestra ilustración en un nuevo layer que vamos a nombrar como "Boceto", el programa tomará la imagen como un objeto así que puedes transformarla, ajustala al tamaño que requieras con Shift presionando para no alterar la proporción y para no seleccionarla por error la vamos a "Lockear", o bloquear, dándole clic a la cajita que está junto al ojo de visualización del layer, aparecerá un candado que nos indica que no podemos editar ni seleccionar los objetos de éste Layer.

Ahora creamos un nuevo Layer que usaremos para trabajar la ropa y llamaremos "Leotardo", quitamos el Fill para poder ver el boceto y sólo trabajar con el Stroke, al que le pongo un valor de 1 punto con un brush redondo, podemos usar cualquier herramienta para crear la figura que necesitamos, en éste caso uso el lápiz, hago la forma básica y corrijo el trazo volviendo a trazar sobre éste, después, cierro el objeto con otro trazo. Trata de hacer trazos rápidos y seguros para evitar nodos extras.

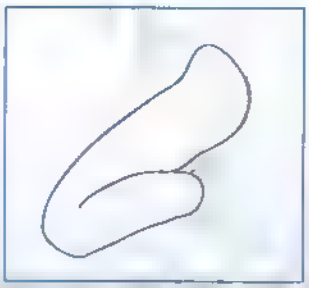
Una vez que ya tengo la base, quito algunos nodos que no son necesarios con la pluma menos (-), con la flecha blanca ajusto la forma con los nodos hasta que coincida con el boceto, procuro trabajar con el menor numero de nodos posible, las curvas las ajusto con las lineas de dirección y cuando se necesitan ángulos desligo las lineas de direccion para que no sean simétricas seleccionando el nodo y con Alt presionado para reajustar por separado las lineas de direccion. Por ultimo, doy un color al Fill y al Stroke.

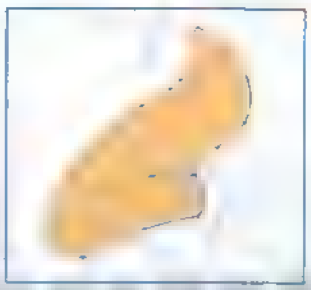
Para el Top negro selecciono con flecha negra el unitario, copio y pego en un nuevo layer al que llamo "Top", le quito el Fill para trabajar con el puro Stroke, ahora desaparezco el Layer "Leotardo" y con la herramienta "Scissors", o tijeras, doy clic en dos puntos del Stroke para romper la unión y crear dos objetos, ahora elimino el que no me sirve y con la flecha blanca selecciono el objeto con el que me quedé, cierro el objeto con el comando: "Join" Object>Path>Join (Ctrl+J), también, puedes dar clic derecho sobre el objeto seleccionado y aparecera un pequeño menú de opciones de transformación. Con esto cierras tu objeto y ya solo tienes que ajustar las lineas de direccion para dar la curva deseada o aumentar un nodo si lo crees necesario. Por ultimo, busco un color para el Fill y otro para el Stroke.





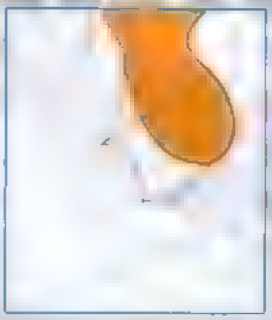
Ya que tengo éstas partes hechas las desaparezco dando clic en el ojo de cada Layer y creo un nuevo Layer al que llamo "Pierna izquierda" y lo paso atrás del leotardo para hacer una nueva pieza.





De nuevo, quitamos el Fill para poder ver el boceto y sólo trabajar con el Stroke y trazamos lo más aproximado que se pueda al contorno de la pierna, ajustamos los nodos y las curvas y buscamos un color adecuado para el Fill y el Stroke.

Ahora selecciono la pierna, copio y pego en el Layer "Leotardo" para hacer la parte que falta. Quito el Fill, con las tijeras, corto en dos partes, borro lo que no me sirve, cierro la pieza y copio el color de la ropa, detallo haciendo algunos cambios para que coincida con el boceto.

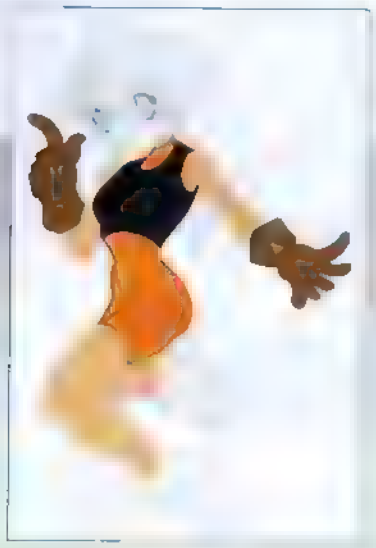


El proceso es el mismo para cada parte, pero tampoco es muy conveniente hacer muchos Layers, trabaja por planos y haciendo varias partes en un sólo Layer.

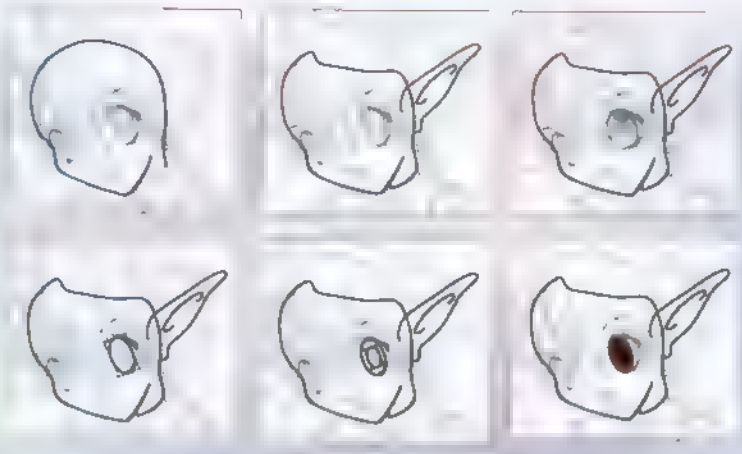
La siguiente pieza será la pierna de atrás, puedes hacer la parte completa o sólo lo que se alcanza a ver, en este caso hago la pierna completa, hacemos un nuevo Layer, trazamos la forma básica y ajustamos los nodos de manera que tome la forma que marca el boceto, con el gotero copiamos el color de la otra pierna y pasamos este Layer atrás. Hacemos la parte de la ropa que falta en el mismo Layer de la pierna derecha, repitiendo el proceso del paso anterior.

Para hacer el brazo y la mano usaremos varias piezas que formaremos de la misma manera que las anteriores, empezamos con el brazo, copiamos las caracteristicas de color que tenemos en la pierna, y en el mismo Layer trabajamos el guante, primero los contornos y después le damos un color, los dedos que van atrás los movemos al fondo de éste Layer, para organizar los objetos por orden, seleccionamos un elemento y vamos al menu; Object>Arrange>Send to Back, para pasar éste elemento hacia atrás, en este menu tienes todas las opciones para organizar el orden de los objetos, también puedes usar el menu que aparece con el clic derecho.

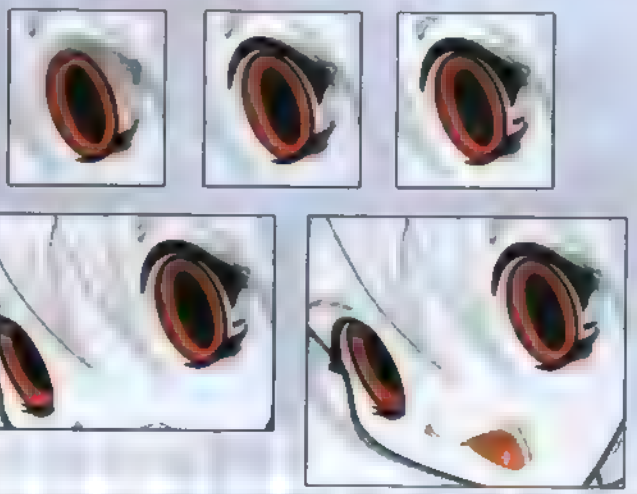
En otro Layer diferente y abajo del Layer "Leotardo" hago el brazo que queda atrás del cuerpo, repitiendo el proceso anterior organizando las piezas por su orden.



La cabeza la vamos a trabajar en dos partes, en un Layer haremos el volumen y en otro Layer vamos a hacer la cara. Comenzamos con el contorno de la cabeza en una pieza, las orejas serán un elemento separado.

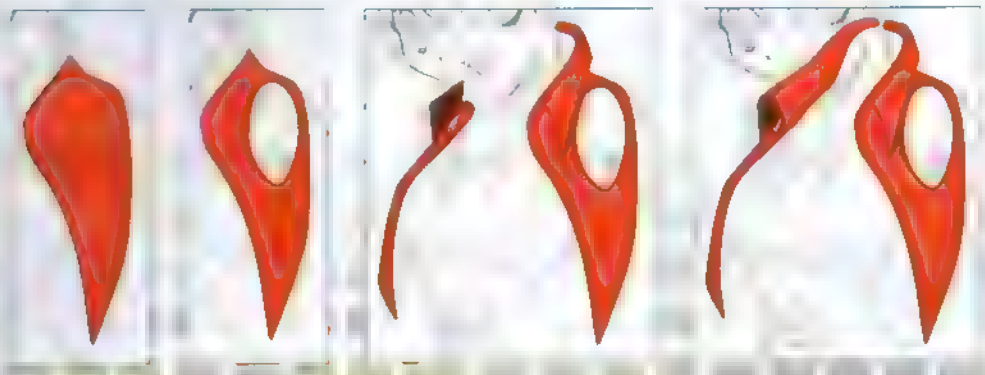


Para los ojos vamos a usar una elipse, quitamos el Fill para seguir el boceto, rotamos para tener el ángulo que necesitamos, duplicamos la figura y la usamos para la pupila, para lo que sería el globo ocular podemos auxiliarnos con otra elipse o trazar alguna forma con las herramientas a mano alzada, aumentamos nodos y quitamos los necesarios para que nos de la forma deseada, ponemos un degradado radial de blanco a gris, y buscamos un color adecuado para cada parte, les damos el orden adecuado y hacemos las pestañas con piezas sin Stroke para poder obtener, sin problemas, formas angulares y repetimos los pasos para el otro ojo y la boca. Regresamos al Layer de la cabeza y le damos el color de la piel.

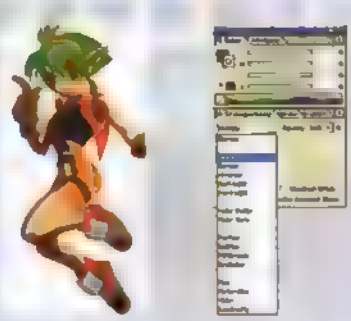


Para hacer el cabello también vamos a trabajarlo en dos partes, primero haremos el cabello que forma el fleco con una figura sencilla que defina los gajos que componen el cabello, cuando tenemos las formas indicadas ponemos el color, este Layer lo coloco debajo de la cara y sobre el Layer de la cabeza.

Para la otra parte del cabello usamos un Layer que quede detrás de la cabeza para que no cubra las orejas y en el Layer de la cara hacemos las cejas para que no las cubra el cabello.



Lo siguiente, son las partes que quedan arriba del cuerpo, como el chaleco y los adornos. Ocultamos todos los Layers para trabajar sobre el boceto y con formas simples damos forma a la base de un lado del chaleco, hacemos una forma elíptica un poco deformada encima para hacer el hoyo del chaleco, rellenamos de algun color para poder ver los resultados, seleccionamos ambas figuras y en la ventana Pathfinder le damos a la opción "Exclude overlapping shape areas", esto hará un hoyo en la intersección de las dos partes. En esta ventana hay mas opciones que te darán diferentes resultados al tener dos objetos seleccionados que se cruzan. Creamos varias figuras más para hacer el resto del chaleco.



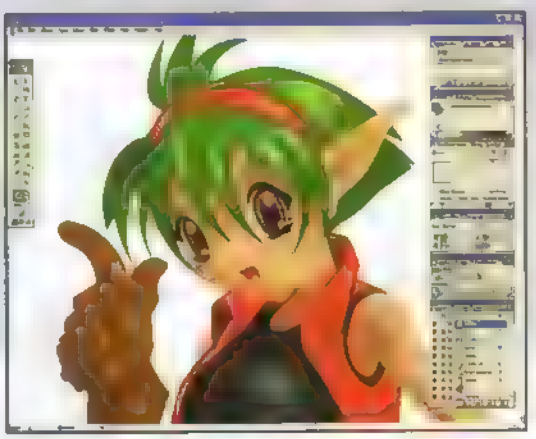
Los tenis los haré en un Layer que crearé debajo del Layer de las piernas Uso varias piezas en el mismo Layer y aplico un degradado linear en grises para las suelas.

Sólo resta hacer los detalles.

TIP

Como ya tengo muchas partes con color duplico el Boceto y lo paso a un Layer que pongo encima de todos los demás, lo bloqueo y lo aparezco cuando necesito ver el boceto, así no tengo que desaparecer todos los demas Layers y como lo tengo bloqueado, puedo trabajar en los Layers que están abajo.

Podemos agregar degradados radiales o lineales en algunas partes como en el Top y en el cabello para dar algo de volumen.



Y hablando de volumen, vamos a usar una manera muy fácil de hacer sombras, hago un Layer al que llamo "Sombras" donde voy a hacer figuras con un color café que me van a servir como sombras... recuerda definir una fuente de luz.

Una vez que ya tengo las partes que quiero sombrear voy al menu Effect>Blur>Gausian Blur Y le doy un valor de 2 5 pixeles. Después, en la ventana de Transparency, pongo los objetos seleccionados en modo Multiply y le doy una transparencia del 28%, eso dará un resultado satisfactorio, pero no todos los colores se van a ver bien con una sombra café, así que tendremos que hacer algunos cambios en algunas zonas, por eso es recomendable hacer una sombra para cada parte por separado, las correcciones son faciles, incluso si no te agradó el área sombreada la puedes modificar como cualquier objeto ya que sigue conservando sus nodos y lineas de dirección.

Puedes modificar el Blur seleccionando el objeto y en la ventana de propiedades aparecen las caractensticas del mismo, incluyendo los pixeles del Blur.

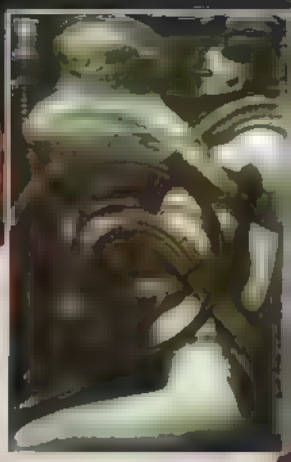
Para realizar brillos hacemos lo mismo que con las sombras, sólo que ahora la propiedad de los objetos será Overlay, puedes usar blanco o un color muy claro para aplicar brillos. Puedes variar la transparencia, el color y la opacidad, dependiendo del efecto que quieras lograr en cada brillo o sombra que implementa

Este método es muy fácil de usar, pero tiene el inconveniente de que los valores del Blur se mantienen así que si escalas el dibujo a tamaños muy pequeños los 2,5 pixeles que tiene de Blur se perderán y perderás la imagen con las sombras y brillos que habías puesto. Existen formas para hacer degradados para sombrear sin problemas de escalamiento, pero eso lo explicaremos en un próximo tutorial.

Espero que te sea de utilidad éste básico tutorial Como siempre, practica es todo, realiza muchas pruebas. Nos vemos en otro tutorial.

GIGER

PARTE II



Y SU MOUNSTRUOSA CREACIÓN: ALIEN

Hacia 1977, Giger viaja por primera vez a Nueva York con Bijan Aalam, su amigo y galerista, y Sybille Ruppert, una de las mejores representantes de la pintura fantástica-erótica. Giger participó en la exposición "Images of Horror and Fantasy", organizada por el profesor Pert Schiff, en el museo del Bronx.

La película de Dune no encuentra financiamiento en los E.U.A., pero Giger recibe la propuesta por Dan O'Bannon para crear al monstruo de la película de ciencia-ficción, Alien. Se trata de un proyecto previo que O'Bannon quiere utilizar como presentación para encontrar a los inversionistas que aporten los nueve millones de dólares que costará la producción de la película. A finales de ese mismo año, Giger conoce a Mia Bonzanigo, su futura esposa

La primera relación de Giger con el Necronomicon, fue cuando escuchó algo sobre el mito de CTHULHU y cuando un escritor suizo, Robert B. Fischer, editó una revista llamada "Cthulhu-News". En el segundo número, Giger se encargó de las ilustraciones, todos esos dibujos están incluidos en "Giger's Biomechanics".

El libro del Necronomicon incluye el mito de los grandes dioses de nombres casi impronunciables, las odiseas del loco árabe Abdul Alhazred, es un libro lleno de conjuros mágicos y de ilustraciones de divinidades monstruosas que vendrán a amenazarnos.

"Cuando andaba buscando un título para mi libro de ilustraciones tenebrosas, mi maestro Sergio Golowin -conocido mitólogo suizo- hizo referencia a Lovecraft y opinó: "¿Por qué no llamarlo simplemente Giger's Necronomicon, si del original sólo existen fragmentos?".

En el otoño de ese mismo año sale al mercado Giger's Necronomicon en varios idiomas, se envía uno de los primeros ejemplares a Dan O'Bannon, en los Estados Unidos, quien se lo muestra a Ridley Scott y a la 20th Century Fox, quienes quedan convencidos de que H. R. Giger es la persona adecuada para el proyecto

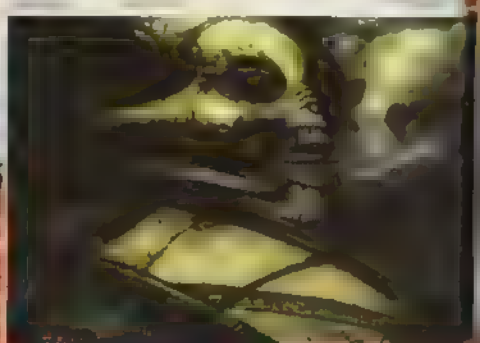
El proyecto cinematográfico Alien ha encontrado en la 20th Century Fox una productora económicamente potente. A principios de febrero, el director Scott y dos productores importantes visitan a Giger en Zurich. Los todopoderosos de la Fox informan a Giger de las condiciones y posibilidades económicas del proyecto. Cuatro horas después ya está todo arreglado y los señores retornan a Estados Unidos.

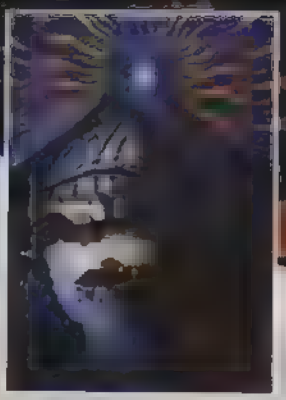
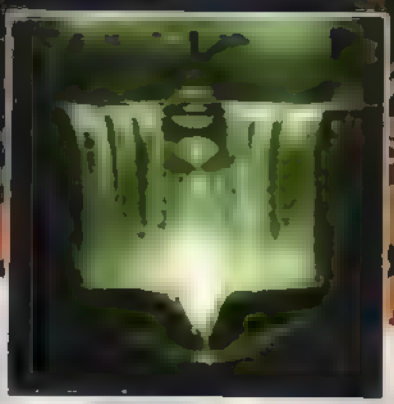
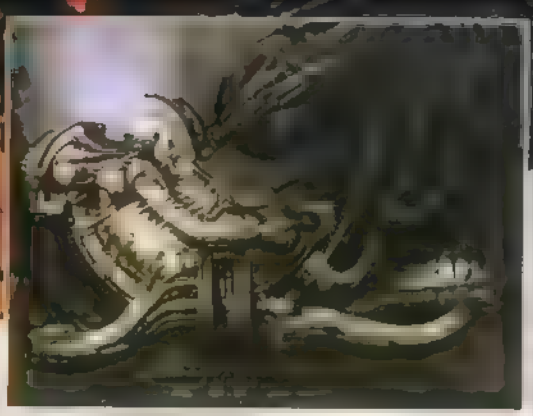
La 20th Century Fox financia una carpeta con seis serigrafías para la publicidad de la futura película.

Sin duda alguna, el diseño del alienígena, así como todo el proceso evolutivo de dicho espécimen, también fue creación de Giger, aunque haya personas que lo niegan rotundamente; Giger no solamente se limitó al diseño del personaje principal, también diseñó buena parte del diseño de producción y terminó encargándose personalmente de hacer realidad sus diseños bidimensionales en tercera dimensión.

Ridley Scott, director de Alien, le otorgó total libertad creativa a Giger para llevar a la pantalla grande lo que sería una de las sagas de terror más exitosas y taquilleras a nivel mundial.

Ya para 1979 se envía a Giger y a Mia, siempre conciliadora, al estreno Europeo de Alien, primero a Niza y más tarde a Londres y París. Unas semanas más tarde Giger vuelve a N.Y., tras una corta escala en Dallas donde en un sólo día tiene que conceder 23 entrevistas por televisión, para finalmente aparecer puntual, pero totalmente agotado y deprimido, en el estreno privado en Hollywood. Acompañado de Mia, Timothy Leary y su mujer Barbara.



Dos días más tarde se celebra el estreno oficial en el Graumann's Egyptian Theater, en Sunset Boulevard. Giger y Nia tienen que conceder entrevistas durante, incluso, cinco horas al día, Giger desarrolla una verdadera alergia a los interrogatorios sobre Alien, tras esa prueba de fuego, Giger y Mia se casan.

Los bocetos y cuadros para la película Alien se exhiben en la Galerie Baviera de Zurich primero, y más tarde en el Museo Cantoral de Bellas Artes de Lausana, en 1980.

Para ese mismo año, exactamente el 14 de abril, Giger recibe un Oscar por su trabajo en Alien, como mejores efectos visuales.

La colección de cuadros N.Y. City, surgió de las cinco estancias de Giger en Nueva York y gracias a una plantilla que le trajo su colaborador, Cornelius de Fries, con el que trabaja desde 1980 en el diseño de un programa de muebles, de una de sus incursiones en empresas de electrónica.

Desde la primavera de 1979, de Fries trabaja en un modelo de silla, técnicamente muy complicado y perteneciente a la serie Harkonnen, proyectado para la película Dune, en un taller alquilado exclusivamente para Giger.

Por ese mismo año, el matrimonio de apenas un año y medio entre Giger y Mia termina, pero quedan como buenos amigos, y en el otoño Giger emprende el diseño para el proyecto cinematográfico The Tourist, de la compañía Universal. En la colaboración con el director Brian Gibson, Giger produce setenta bocetos y once cuadros de gran formato.

Giger es invitado a los festivales de cine fantástico en Madrid y Bruselas como huésped de honor en 1983. Posteriormente, se suspendió el proyecto The Tourist, debido al inmenso éxito de E.T. (El Extraterrestre); Horst Wendtland, jefe de Rialto Filme, llama a Giger a Munich para discutir acerca de la filiación de una película basada en la novela Momo, de Michael Ende

Al año siguiente, en 1984, Giger realiza los primeros bocetos para la película Future Hill, del director Ron Moore, los carteles son publicados por Ed Neal, el legendario protagonista de Texas Chainsaw Massacre. Colabora con Martin Schwarz, creando unos 15 cuadros. Hace amistad con Marlyse, que influye poderosamente en el prototipo de mujer de Giger.

Para 1985, Giger nuevamente tiene contacto con la industria del cine, esta vez un encargo de la MGM, para crear diversas escenas de terror bajo la dirección de Brian Gibson, para la película Poltergeist II.

El 18 de diciembre de ese mismo año, Giger y su agente viajan a Los Angeles y se comprometen a hacer un trabajo para la película bajo contrato.

Volvo le encarga una ilustración para el relato corto de Isaac Asimov, "Ge Route to Hiperspace" y "Necornomicon 2". La edición de lujo contiene una litografía original, impresa por el legendario Max Winistorf, quien moriría poco después.

En 1986, se prepara una gran exposición para febrero de 1987 en la galería del Seibu Museum of Art de Tokio. Necronomicon I y II, así como Giger's Alien, son publicadas por Treville, en versión japonesa.

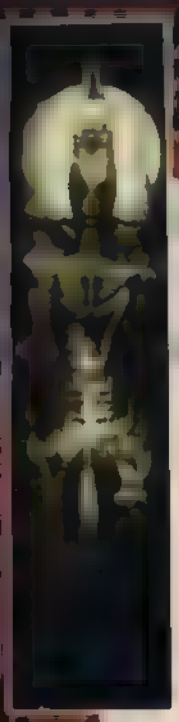
Sony saca al mercado los primeros discos compactos con técnica láser, utilizando motivos de Giger en las cubiertas.

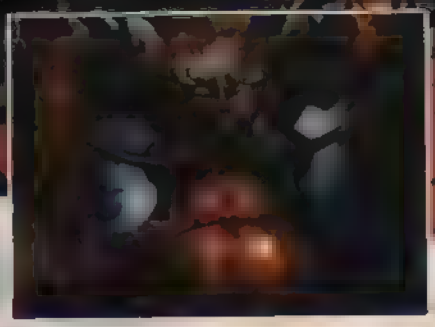
De acuerdo con lo planeado el año pasado, ya es 1987, se lleva al cabo la exposición en Japón, organizada por el consorcio Seibu de Tokio, se expone el monstruo original de Alien y una silla Harkonnen, además de varias obras gráficas originales. Giger pinta exclusivamente para esa exposición diversos cuadros bajo el título Japanesse Excursión.

Se funda un club japonés de fans

En 1987, se publican las traducciones en japonés de los principales libros de Giger. El club japonés de fans de Giger publica la edición 100, firmada y numerada, de su revista anual. Se publica la edición de 10 volúmenes de A. Crowley, obras de Lovecraft y de T. Leary con motivos de Giger.

Se construye en Tokio el edificio de cuatro pisos que albergará al Bar Giger y en el que, desgraciadamente, debido a la rígida normativa de construcción, sólo se podrán ejecutar fragmentos de la idea original.





Ya con la fama con que cuenta Giger a nivel mundial, para 1989 intenta enriquecer la estructura de sus pinturas en color aplicando una suerte de relieves. Asimismo, comienza a escribir sus recuerdos para la editorial Benedikt Taschen, Colonia.

Cincuenta años de edad son los que cumple Giger para el año de 1990, y comienza trabajando con el concepto de la película The Train, del director Ridley Scott; sin embargo, éste aplaza el proyecto. Comienzan los preparativos para las exposiciones Alien y de sus muebles, que ha de tener lugar, de mayo a septiembre, en el palacio de Gruyeres, con la colaboración de Etiene Catton y de Barbara Gavrisiakk.

Diseña para el consorcio Migros una bolsa de la que se producirá un millón de ejemplares. Con ocasión de su cumpleaños se realizan diversas exposiciones en Coira.

De 1991 a 1993, Giger sigue montando exposiciones en varias partes del mundo, con diferentes temas a los trabajos que ha realizado hasta esa fecha; asimismo, sigue concediendo entrevistas y comienza la creación de diversos proyectos personales, así como la publicación de varios libros sobre sus trabajos anteriores.

En el centro Kalchbuhl, de Coira, se inaugura el 8 de febrero de 1992, el Bar Giger. Su propietario es Thomas Domeing. Ése mismo año conoce a Roman Guttinger, uno de los mayores coleccionistas de decorados de Alien. Sandra Beretta y Batsch hacen llegar a Giger una película en 16 mm, Sex, Drugs and Giger, una animación de cuatro y medio minutos basada en imágenes de Giger.

Nuevamente Giger comienza a trabajar para la industria del cine, ésta vez en un proyecto llamado Species, de la MGM, es el año de 1994. Al mismo tiempo que empieza el proyecto de un museo Giger, donde hay una buena representación del conjunto de su obra, comienza a diseñar el tren fantasma para la película Species, con la colaboración de los talleres Fries y Form Art, de Andy Schedler.

Ya para 1995 sigue su arduo trabajo en la película Species, de ciencia-ficción y terror de R. Donaldson, con guión de D. Feldman y producida por F. Mancuso Jr., Giger crea para esta película una bella extraterrestre, así como una versión en miniatura del tren fantasma. La película sale en junio en los Estados Unidos y constituye un éxito para la MGM. En un sólo fin de semana se recaudan 17.1 millones de dólares. Su trabajo en la película Species inspira a Giger para construir su tren de jardín.

En 1996 Giger experimenta con holografías de 100 X 100cm., con diseños nuevos y utilizando algunos de sus primeros trabajos.

El 19 de marzo de ese mismo año, sale la página oficial de Giger en Internet con la colaboración de Thomas Riehn. Durante el periodo que va de marzo a diciembre, se registran más de 150,000 personas de más de 90 paises que tuvieron acceso a estas páginas. De ese año a la fecha (2004), la página oficial de Giger ha sido, en numerosas ocasiones, seleccionada cómo una de las mejores páginas Web, tanto por el diseño cómo por todo el contenido que hay en ella. La página oficial es: **www.giger.com**

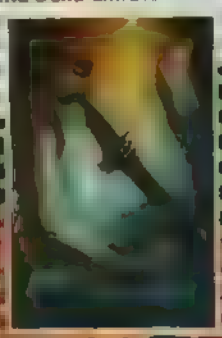
Alrededor de 1990 realizó sus últimos cuadros con aerógrafo y de fuerte colorido, a los que dio relieve con plantillas que él mismo diseñaba: "Mi interés por el arte se despertó gracias al coleccionista y editor de Basilea, Carl Lazlo, cuya revista, "Panderma", constituyó una revelación para mí".

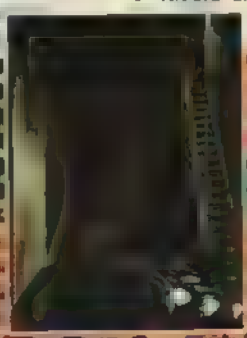
Así es como llegamos al final de este artículo con uno de los mayores exponentes del Arte Surrealista, H.R. Giger, claro que hay mucha más información, pero como el espacio es limitado, sólo me resta invitarlos a que, si quieren saber más de Giger, entren a su página en Internet, donde podrán checar cada uno de sus trabajos desde sus inicios, su participación dentro de la industria del cine, sus esculturas, libros, pósters, colaboraciones especiales, así como las figuras que están próximas a salir bajo la calidad de Mc Farlane Toys.

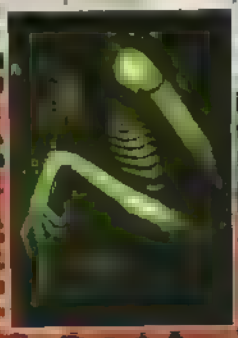
Porque para nosotros es importante tu opinión, no olvides enviarnos tus dudas, quejas, opiniones, críticas, temas o autores que a ti te interesen o quieras saber más de ellos.

No olviden mandar sus cartas o e-mails a las siguientes direcciones:

DibujArte: Salvador Díaz Mirón No.156, Col. Santa María la Rivera C. P. 06400 o por **email** a dibujarte@editoposter.com







INVITAMOS A DIBUJARTE AL PERSONAJE MÁS FUERTE, CARISMÁTICO E IMPRESIONANTE DEL MUNDO DEL CÓMIC...

PERO COMO NO PUDO VENIR,

TRAJIMOS A...

EL MONITO

BUUUU!

SAQUENLO

BUSCALO PROXIMAMENTE DENTRO DE TU REVISTA

¿TE FALTA ALGÚN EJEMPLAR PARA COMPLETAR TU COLECCIÓN, O DESEAS SUSCRIBIRTE?

Para obtener ejemplares atrasados, recuerda:

1. Gitanos en [illegible] nuestro Stand en [illegible]
2. Puedes ir direc[illegible]
3. Solicita que te los [illegible]

Puedes hacer este trámite por [illegible]

Si radicas en el D.F., acude a nuestras oficinas ubicadas en [illegible] de 10:00 a 14:00 hrs. y de 15:00 a 18:00 hrs.

Por Internet, conéctate a www.editoposter.com, o directamente [illegible] Editoposter tiene un [illegible] nuestros revistas.

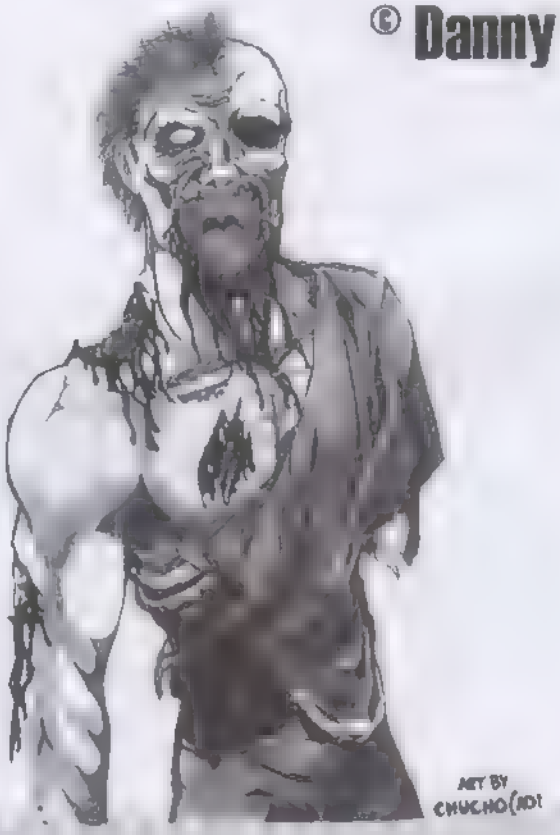
Conviértete en Distribuidor Autorizado Editoposter, te esperamos.

© Cynthia Trejo

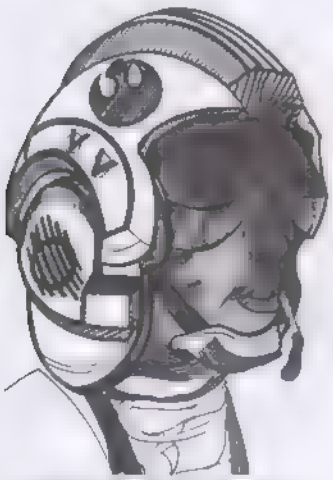
De todos los trabajos que hemos recibido para la sección de Revisión de Portafolios, nos da mucho gusto ver que hay dibujos que tienen muchas cualidades que los hacen sobresalir. Ya sea estilo, técnica o movimiento, los dibujos que presentamos ahora en esta página y la siguiente, son impresos con sus créditos, sin comentarios, porque los autores ya tienen parte del camino recorrido, ahora sólo necesitan pulir su estilo, practicar y experimentar, para subir el nivel de su trabajo. Felicitamos a todos estos autores y esperamos poder ver más trabajos de lectores en esta sección.

© Danny Rivas

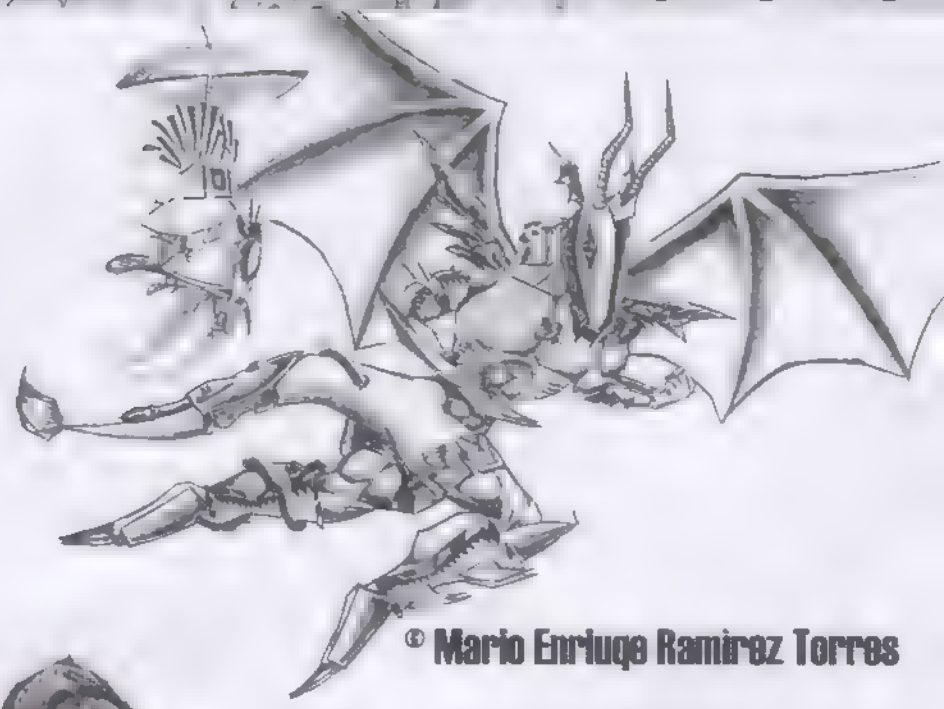
© Daniel Meza Saborio



© Chucho Barrios Espinoza



© Edgar Jiménez Córdova



© Mario Enrique Ramírez Torres

© RUBEN LÓPEZ GONZÁLEZ

© Rafael García Ramírez

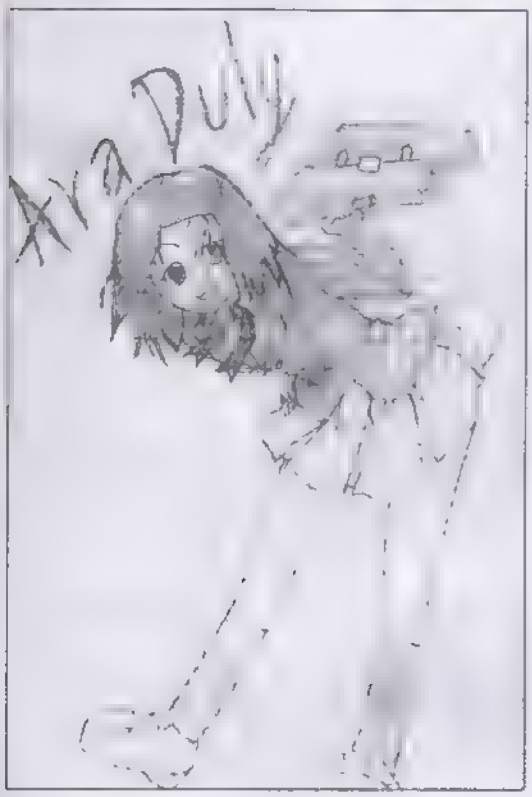
No dejen de mandar sus trabajos a:

Revista Dibujarte
Revisión de Portafolios
Salvador Díaz Mirón No. 156
Col. Santa María la Ribera
C.P. 06400
México, D. F.

O vía correo electrónico:

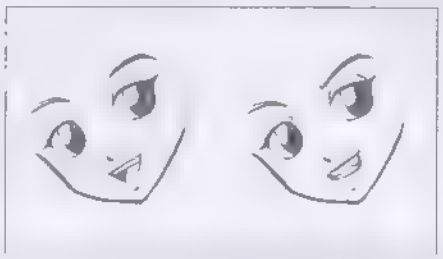
dibujarte2003@yahoo.com.mx

¡No dejes de esforzarte!



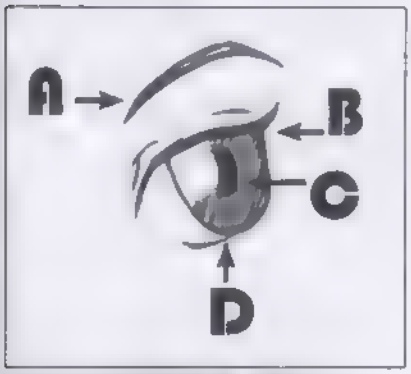
¡¡¡¡Hola!!!!
Soy gran fanática de su revista. Me gusta mucho ver que en nuestro país también nos demuestran lo grande y hermoso que es dibujar, les agradezco por tenernos siempre a los lectores de su revista en cuenta, ojalá dure mucho tiempo más, mis mejores deseos, y por último les pido opinión sobre mi dibujo, denme su comentario y díganme dónde me equivoqué, éste es mi personaje y se llama Ara_Duly.

Atte. Valeria Loyo Ramírez

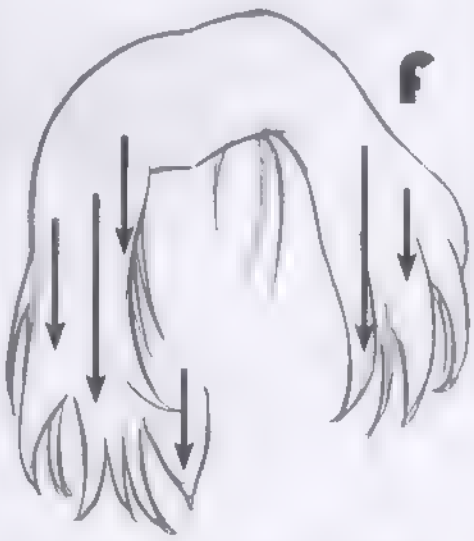


Hola, Valeria, de los principales problemas que vimos en tu trabajo está la expresión en el rostro, realmente no sabemos qué tipo de actitud tiene ella, aquí te sugerimos dos diferentes propuestas en las que puedes observar las características principales de la expresión y puedas trabajarla.

No olvidemos que aún en el manga, todo está basado en lo que podemos ver en la realidad, el ojo tiene caracteristicas que aun en estilos muy bizarros debe mantener y que tienen características esenciales. La ceja (A) debe estar a una distancia prudente de los ojos y aunque el largo puede variar, la forma siempre se adecua al tipo de ojo. Las pestañas superiores son más voluminosas que las inferiores, por tanto, se dibujan como una línea gruesa sobre el párpado, terminando en una punta afilada que emula el largo de las pestañas.

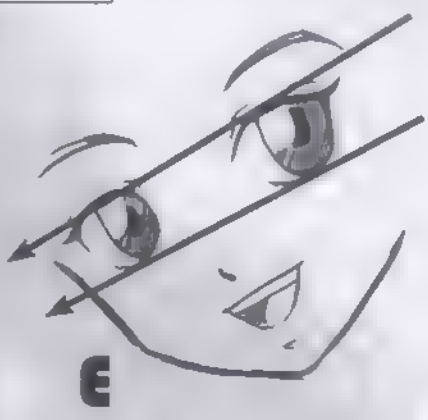


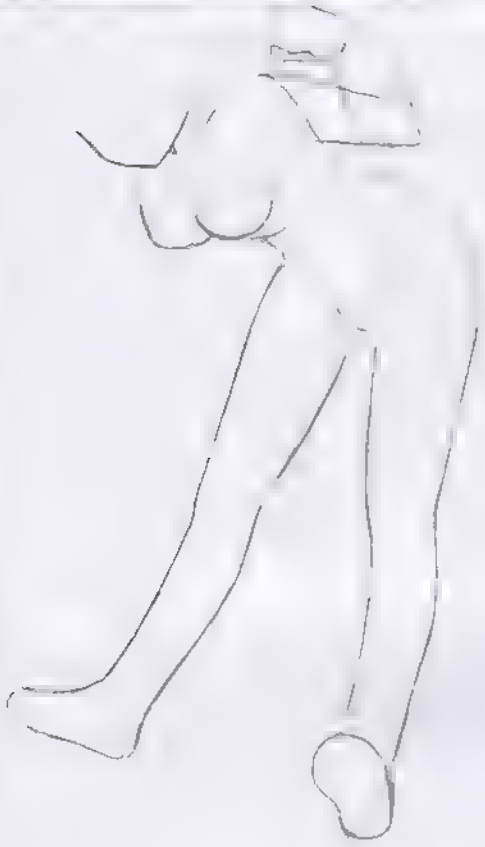
El "círculo" que está dentro del ojo es el iris, que puede ser de casi cualquier color (aquí le colocamos líneas para dar un mediotono gris); sin embargo, dentro del iris hay una forma redonda y de color negro que es la que realmente hace que el ojo enfoque, la pupila (C), cuida de diferenciar bien cada parte en tu dibujo. En manga, el párpado inferior no se dibuja completo, es sólo una línea que soporta y da forma y expresión al Iris (D).

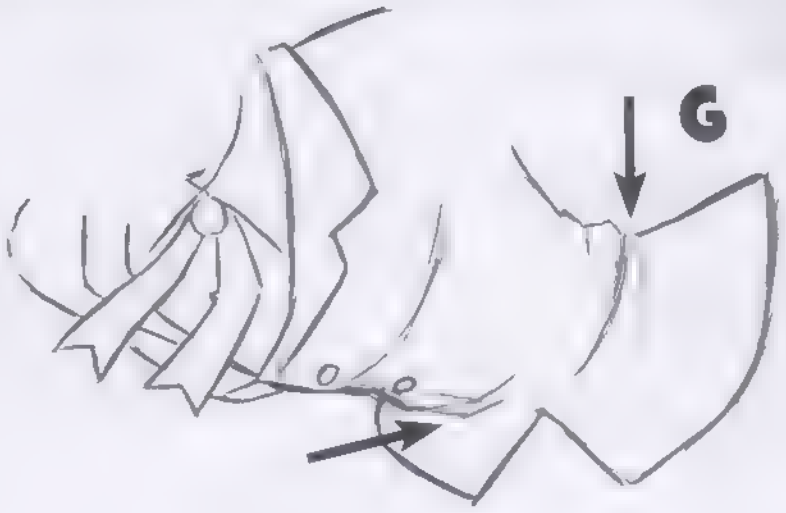


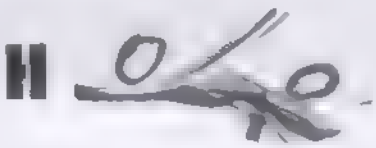
El cabello (F) tiene un volumen y un peso, y la gravedad actúa sobre éste independientemente de la dirección del rostro, checa bien esto.

Cuida la perspectiva de los ojos (E), cuando ves a una persona en medio, el ojo más alejado es ligeramente más pequeño que el que está en primer plano.





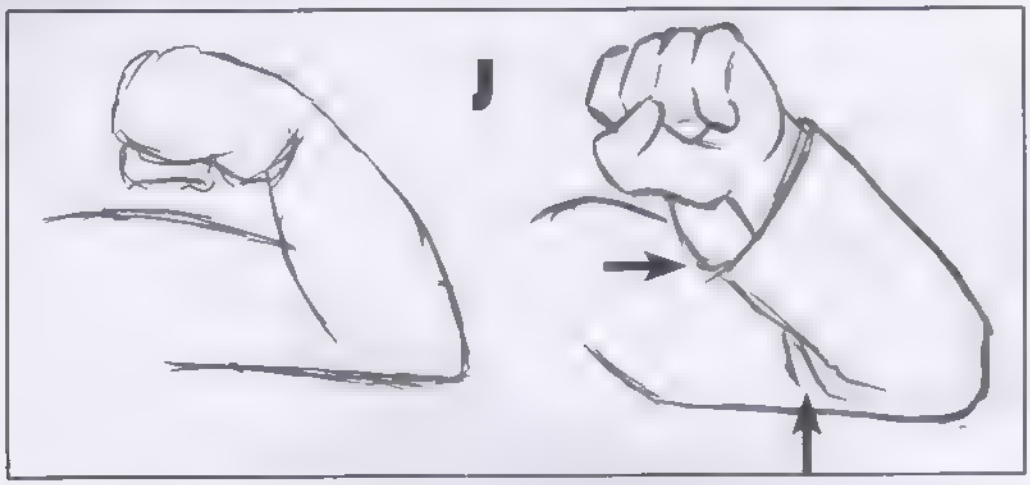




Al dibujar poses complicadas como ésta, primero checa cómo es la inclinación del cuerpo para que después puedas darle una buena forma a la ropa que lleva encima. Los pliegues de la chaqueta (G) siguen el contorno de la cintura.

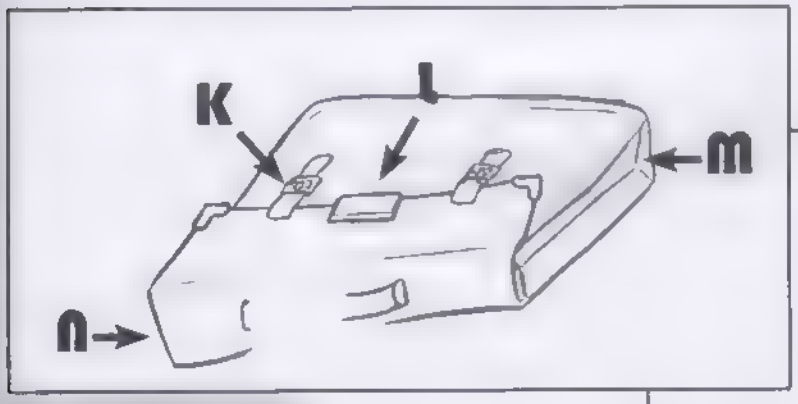
Utiliza la perspectiva para dar efectos visuales, como en los botones, si dibujas uno más pequeño que el otro(H), das más la sensación de profundidad.

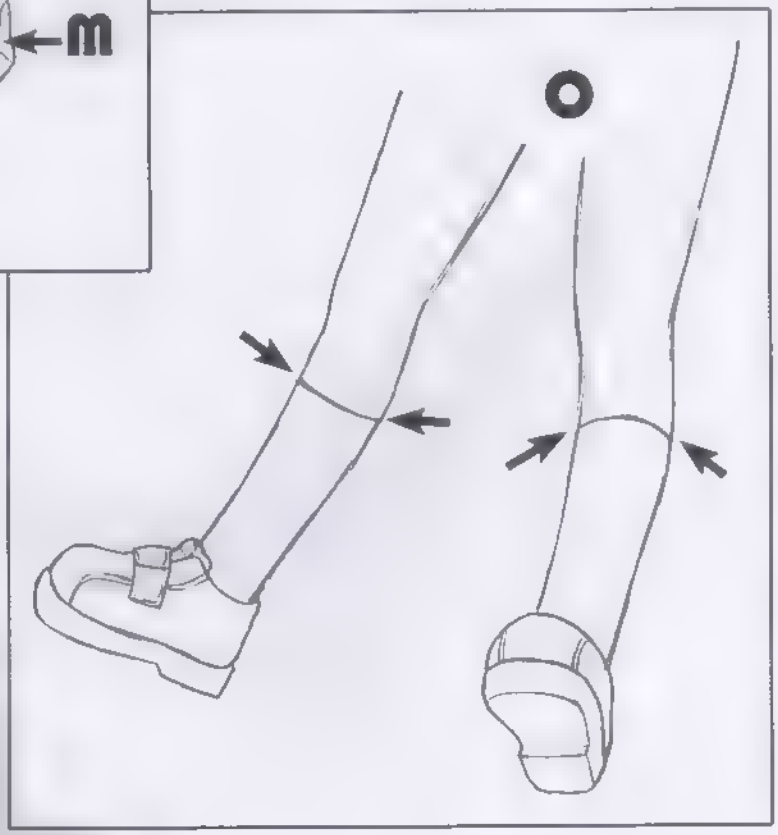
La falda (I) también debe acoplarse a la forma del cuerpo, en tu caso, la definiste muy bien, sólo cuida algunos detalles de la forma.



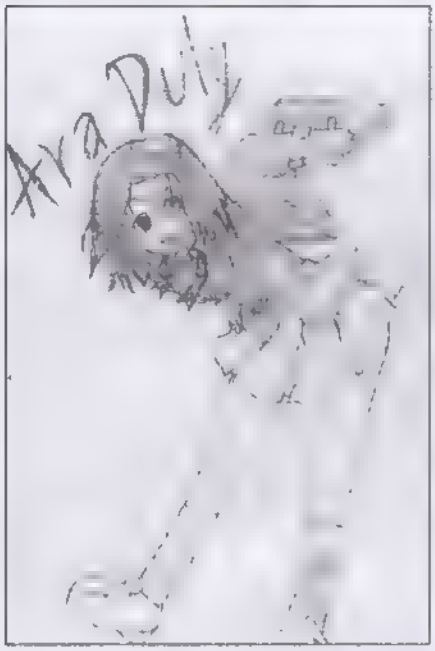
Checa también los pliegues de la manga (J), toda la ropa se adecua a la forma del cuerpo. También mantuvimos la forma de la mano que dibujaste; sin embargo, el tamaño es un poco más grande para que resulte coherente en proporción con la cara.

En la mochila, debes tomar en cuenta los detalles. La que dibujaste es inconfundiblemente una mochila, pero detalles como los broches (K) y pliegues de los costados (M) dan más realismo a tu trabajo. La hebilla central (L) debe estar en perspectiva con respecto a la dirección de la mochila. Un costado de la mochila es más grande que el otro (N); sin embargo, esto aumenta el dinamismo y el movimiento del objeto.





En las piernas, cuida que las calcetas sigan la forma y volumen natural del cuerpo. Y un detalle importante: Siempre realiza tus dibujos calculando desde un principio la pose y forma para que el dibujo "no se te salga" del papel.



Cuidando este tipo de detalles, tu trabajo mejorará muchísimo. Checa las diferencias de tu dibujo con el dibujo final y practica más. Como detalle, trata de conseguir un cuaderno de hojas blancas para dibujar, porque la cuadrícula o la raya de las páginas pueden hacer que pierdas perspectiva y proporción al momento de dibujar.

Mucha suerte y esperamos ver más trabajos tuyos por acá.

HOJA DE PRÁCTICA

PUEDES USAR ESTAS ILUSTRACIONES PARA PRACTICAR LAS TÉCNICAS QUE TE ENSEÑA ÉSTA REVISTA, PERO RECUERDA SIEMPRE RESPETAR EL CRÉDITO DEL AUTOR.

© GABRIEL MAPRIGAL

Daniel Bobadilla Farfán

Hola. Mando estos dos trabajos para la sección "Revisión de Portafolios", espero les gusten y que no les encuentren muchos errores. El dibujo a color es de mi invención, el otro es de un anime muy bueno: Serial Experiments Lain, se los recomiendo. Sin más que decir, ni aportar, me despido, espero que publiquen mis dibujos.

Mi mail: **snoop_dnl@hotmail.com**

P.D. Saludos a la mujer con los ojos más hermosos que he visto: Nastienka... mándenme una foto, ¿no?

Bueno, el dibujo de Lain no lo publicamos, dado que son reproducciones de otros dibujos y creemos que éste a color describe mejor tu calidad como dibujante. En general, no está mal, sólo debes cuidar un poco más las proporciones de los elementos del rostro (ojos, nariz, boca), principalmente las distancias entre ellos y la proporción de la cabeza con respecto al cuerpo. Iratzu nos da una mejor idea de cómo se vería tu dibujo ya corregido, cuidando los detalles que te mencionamos y tratando de mantener un estilo algo más realista. Checa nuestras ediciones de anatomía anteriores para entender mejor ésto.

NEPENTHES MACHINA

Una historia de Ricardo Llarena y Raúl Treviño

Muchos de los dibujantes principiantes en México tienden a creer que además de crear personajes, pueden crear una buena historia, sin embargo, no siempre es así y muchos profesionales entienden que dado el tiempo que se necesita para pulir el estilo de dibujo, es relativamente difícil tratar de estudiar las bases del guionismo y todo lo que se necesita para crear una buena historia. Ahora veremos cómo se trabaja cuando un guionista como Ricardo Llarena, reconocido en muchas partes de la República Mexicana, trabaja en conjunto con un dibujante profesional como Raúl Treviño y entenderan mucho de lo que significa trabajar en la creación de cómics profesionalmente.

Llarena : La idea de Nepenthes (que es una planta carnívora) surge cuando estaba jugando con el concepto, usado varias veces en la ciencia ficción, de "hombres plantas..." como no estaba totalmente consciente de lo que quería hacer me puse a navegar sin rumbo definido por la red y en el sacrosanto Google encontré lo que actualmente se llama "gastrobot" y de allí la idea fue tomando forma... deje que las ideas recurrentes que vengo gestando desde hace tiempo fluyeran... sobre todo el desden hacia los sistemas establecidos, en éste caso los sistemas religiosos, y así empecé a armar el guión. Es importante decir que el artista muchas veces se rige por la máxima de "menos es más", esto es, no tratar de saturar las viñetas con cosas o detalles que salgan sobrando para el escritor, al documentarse, debe ser lo opuesto, entre más información tengamos a nuestro alcance y mientras mas la vayamos digiriendo y procesando en nuestra mente, mejor, así nuestra historia quizás alcance otros niveles o nos iluminemos con nuevas ideas o formas de contarla... si no, al menos habremos adquirido un nuevo conocimiento... y en esto radica el "poder" de quienes utilizan la escritura para expresarse.

El punto fuerte de artistas como Raúl Treviño (y que lamentablemente en nuestra época hay pocos con ésta cualidad), es que conscientemente decide muchas veces sacrificar "espectacularidad" y en lugar de eso se dedica a contar la historia que está dibujando.
El resultado es que lo que dibuja funciona como un "todo", y a la larga esto hace que la historia que ha contado impacte más que un montón de escenas "gráficamente atractivas", pero que no terminan bien de narrar una historia.

Lo que escribí en esa viñeta es muy abierto ya que no tenía una idea clara de lo que estaba dentro de la ciudad, obvio, sabía que había robots que utilizaban la energía de los humanos para que su ciudad siguiera viva, pero creo que Raúl podría tener una imágen más clara de cómo era ésta sociedad. En particular de cómo se veía ésta sociedad. Aquí la comunicación explícita o tácita entre escritor y artista es muy importante. Raúl sabe mas o menos que es lo que quiero dar a entender y él sabe cuando seguir al pie de la letra un guión y cuando "soltar" su imaginación. Lo mismo debe pasar con el escritor; yo a veces describo más las cosas y en otras ocasiones deposito toda la confianza en la mano del artista. Esto al final solo genera que la historia se haga más fuerte. No debemos olvidar que al final, tanto escritor como artista están colaborando estrechamente y solo tienen un objetivo en mente: contar una buena historia.

Nepenthes Rafflesiana

NEPENTHES MACHINA

Una historia de
Ricardo Llarena
y Raul Treviño

El principal reto al trabajar en equipo es vencer el egocentrismo que cada artista tiene, pues es bastante común que muchos equipos se disuelvan por peleas internas o diferentes puntos de vista sobre el mismo tema. Un profesional sabe tomar el papel que le corresponde y respetar el trabajo de los demás, ya sea si es guionista, dibujante, entintador o colorista, cada uno tiene una formación, conoce su trabajo y entiende la labor que los demás realizan en común para lograr un trabajo de buena calidad.

Para conocer más sobre Raúl Treviño pueden visitar su website:
www.trevinoart.com

Raúl: Expresar por medio de imágenes ha resultado para mi una fascinación, y ésta historia escrita por mi amigo Llarena no la podía dejar pasar. El proceso es algo largo y tardío, después de que leí el guión, mi cabeza empezó a generar ideas; el tratar de aterrizar la visión de otra persona es todo un reto. El diseño del "angel machina" fue el primer paso. Uno tiene que poner al frente los personajes principales de la historia, cómo en las películas, cuando se hacen los "castings" para seleccionar el reparto. ¿Cómo diseñar un robot con alas de ángel? La idea al principio me pareció un poco descabellada, pero justamente cuando empiezo a dibujar es cuando la idea me empieza a gustar. Después de algunos esbozos... el resultado fue el dibujo que pueden ver abajo a la derecha.

Pensé que las alas orgánicas, pero con estructuras metálicas, le darían un toque místico y su vestimenta blanca le otorgaría un aspecto de pureza y espiritualidad.

Es importante que siempre manejemos "layout" o "bosquejos burdos". Así nos iremos dando una idea de cómo serán nuestras páginas y podremos ir aterrizando las ideas y caminar a la par del escritor. Con éstas pequeños y rápidos bosquejos de la página final ya podremos ir definiendo los cambios o los detalles que nos guste dibujar.
La ciudad es la última toma, que debe mostrar una parte del modo de vida de estos robots que utilizan al ser humano para poder subsistir, una toma desde el interior de la ciudad viendo en el fondo a la planta Nepenthes me pareció un buen punto para el espectador.

Para concluir, mientras dibujaba siempre estuve pensando en el color, las ambientaciones con gamas cálidas, cómo lo es el amarillo, darían la sensación de calor. Para mi es muy importante el expresarme por medio del color; los colores son la culminación de las sensaciones.

Nepenthes Machina © 2004 Derechos Reservados Ricardo Llarena/Raúl Treviño.

NEPENTHES MACHINA

El trabajo de guión es básicamente el mismo para todo el trabajo de cómic, el script de Nepenthes Machina que manejó Ricardo Llarena mantiene los elementos descriptivos necesarios para que el dibujante sepa interpretarlo y traducirlo a imagenes, a la derecha podras ver el cuerpo de un script y ubicar todas las partes que lo conforman:

A. Título del trabajo.
B. Número de página.
C. Número de cuadro (en este caso, Viñeta).
D. Texto numerado.
E. Cuerpo de la viñeta.
F. Cuerpo de los textos.

Es importante notar que la numeración de las viñetas comienza en cada página (por ejemplo: Página 1, cuadros 1, 2, 3, 4; Página 2, cuadros 1, 2, 3; Página 3, cuadros 1, 2, 3, 4, 5; etc.), a diferencia de los textos que se numeran de principio a fin de la obra (por ejemplo: Página 1, textos 1, 2, 3, 4, 5; Página 2, textos 6, 7, 8, 9, 10, 11; Página 3, textos 12, 13, 14, 15; etc.).

Abajo puedes ver una comparación del script original, con el layout de la interpretación del dibujante.

A → **Nepenthes Machina**

B → **Página 1**

C → **Viñeta 1**: Widescreen que ocupa una quinta parte de la página. Abrimos en un desierto de dunas muy grandes.

D → **1 Recuadro (Narrador)**: El agreste y traicionero Desierto Negro.

E → **Viñeta 2**: Widescreen que ocupa una quinta parte de la página. Vemos una caravana, no menos de diez personas, compuesta exclusivamente por hombres y mujeres jóvenes, que van subiendo una enorme duna. El grupo guiado por un robot de forma humanoide, aunque éste, quizás en ésta toma no sea evidente para nosotros.
2 Recuadro (Narrador). Cada año, docenas de individuos acosados constantemente por el hambre y la desesperación, ruegan porque alguien mitigue un poco su sufrimiento, por encontrar una luz al final del camino.
3 Recuadro (Narrador) Algunos reciben respuesta a sus plegarias en la forma de ..
Viñeta 3· Widescreen que ocupa tres quintas partes de la página. Nos acercamos hacia la caravana Ahora si logramos ver al robot de forma humanoide, quien ya está llegando a la cúspide de la duna. El autómata mide cerca de dos metros y es de color gris. En sus brazos, así como en su cuerpo, el robot lleva varios tatuajes, grecas y símbolos numericos. El robot lleva dos majestuosas alas parecidas a las de un ángel pero se nota que no son orgánicas. Debemos aquí alcanzar a ver al menos a un par de humanos en cuyos rostros se refleja mucho cansancio.
4 Recuadro (Narrador). Un mensajero del Santísimo Nephentes.
Viñeta 4: Widescreen que ocupa una quinta parte de la página. El robot ya está en la parte más alta de la duna. Vemos que está señalando hacia el otro lado.
5 Recuadro (Narrador)· Cuenta la tradición, que al terminar la Gran Guerra, el iluminado entre iluminados construyo un edén para quienes decidieran abrazar su fe.

Página 3

Viñeta 1: Nos acercamos hacia la entrada de la urbe. Un par de robots ángeles están señalando hacia el interior, para que un grupo de humanos entre por allí.

9 Recuadro (Narrador): Donde los que sean fieles a Nephentes renacerán… se transformaran en algo sublime.

Viñeta 2: Widescreen que ocupa una sexta parte de la página. Nos enfocamos en los humanos que acaban de entrar a la ciudad. Ellos van caminando por un largo pasillo oscuro.

10 Recuadro (Narrador): Y Nephentes, el Todopoderoso Señor del Olvido, cumple lo que promete.

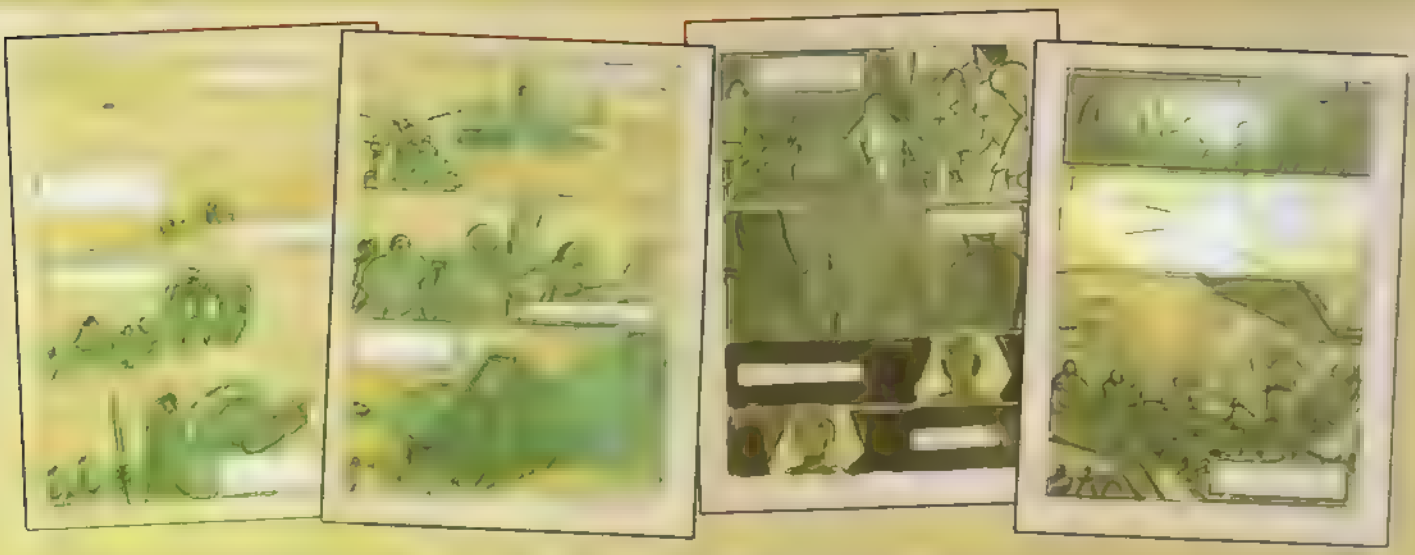
Viñeta 3: Acercamiento hasta lograr un Close Up del rostro de una mujer. Su rostro de repente refleja temor pues un súbito resplandor ha iluminado el lugar.

11 Recuadro (Narrador). Sus seguidores siempre encuentran una luz al final del camino.

Viñeta 4: Toma igual a la anterior. El rostro de la mujer pasa del temor a un estado de quietud y silencio.

12 Recuadro (Narrador): En cuestión de segundos el dolor queda atrás.

NEPENTHES MACHINA



La interpretación que uno pueda tomar en base a un guión establecido, es infinita, pero claro, siempre y cuando se cumpla con el patrón de la idea original escrita en el guión. Es interesante que uno como artista pueda aterrizar las ideas de un escritor, que es ajeno al conocimiento gráfico aplicado. Más que hablar de tips y secretos dentro de éste proceso, es tomar en cuenta la creatividad del artista, del cómo imaginar las escenas en base a algo que no existe. Uno como dibujante funje el papel de director de cine, uno decidirá que expresiones y movimientos dar en base a lo que se necesita expresar, uno como artista pone a actuar a cada una de las personas que en la historia aparecen. La labor de un historietista es de alta responsabilidad, y más si se es un artista completo, con esto quiero decir, un artista que dibuja, entinta, colorea y rotula un cómic e incluso que también lo escribe. Aquí no existe un director de fotografía, ni un equipo que ajuste el color a las imágenes, aquí en lo visual me hice cargo sólo yo. No siento que haya llegado a la cuspide del perfecto conocimiento y mucho menos estoy por alcanzarlo, ya que siempre en cada proyecto que realizo aprendo algo diferente. Es muy importante que uno sea muy analítico, que observe bien las imágenes de una película, estudiando a fondo las ambientaciones, las tomas y la presentación de los personajes. Uno de mis directores favoritos es Ridley Scott, me inspira mucho en cómo maneja las iluminaciónes de las escenas y las tomas que realiza. Por otra parte, si uno quiere proponer algo en los cómics, no sólo debe ver cómics, hay que abrirnos a otras posibilidades donde se pueda aprender, para poder aplicar detalles alternativos que puedan aportar al medio de la historieta.

Un dato curioso, es que cuando ya estás inmenerso en éste medio, los detalles los empiezas a ver en base a tu trabajo. Cuando camino por la calle analizo el caminar de las personas, las situaciones, y de qué manera les puede pegar el sol en la cara y qué efecto genera, en fin, mi mundo creativo y artístico se va fusionando con ésa realidad cotidiana.

Puede sonar extraño para algunos, pero el tener un espejo frente a ti, te facilita las cosas. Uno debe entender el cuerpo antes de querer manejarlo, frente al espejo descubro el significado de las expresiones y los sentimientos que puedes generarle al lector en base al estudio de nuestro propio cuerpo. A un lado de mi restirador está un espejo de 90x32 cm. Y con mi reflejo capturo detalles que puedan hacer más natural mi dibujo. El apoyo de una cámara digital también es muy útil, sobre todo en tomas aéreas, tomas en perspectiva y movimientos rápidos. Todo esto se resume en ser analítico, constante y diciplinado, es así como logras un nivel de producción que te podrá llevar a alcanzar tus sueños y conocimientos deseados.

EL AGRESTE Y TRAICIONERO DESIERTO NEGRO.

NEPENTHES MACHINA

Historia: Ricardo Llarena Dibujo: Raúl Treviño

CADA AÑO, DOCENAS DE INDIVIDUOS ACOSADOS CONSTANTEMENTE POR EL HAMBRE Y LA DESESPERACIÓN, RUEGAN PORQUE ALGUIEN MITIGUE UN POCO SU SUFRIMIENTO, POR ENCONTRAR UNA LUZ AL FINAL DEL CAMINO.

ALGUNOS RECIBEN RESPUESTA A SUS PLEGARIAS EN LA FORMA DE...

...UN MENSAJERO DEL SANTÍSIMO NEPENTHES.

CUENTA LA TRADICIÓN, QUE AL TERMINAR LA GRAN GUERRA, EL ILUMINADO ENTRE ILUMINADOS CONSTRUYÓ UN EDÉN PARA QUIENES DECIDIERAN ABRAZAR SU FE.

LA CIUDAD MACHINA AETERNA.
UN LUGAR DONDE EL SUFRIMIENTO HA SIDO ERRADICADO.
DONDE EL DIARIO CANSANCIO IMPUESTO POR ESTA REALIDAD ES COSA DEL PASADO.

DONDE LOS QUE SEAN FIELES A NEPENTHES RENACERÁN... SE TRANSFORMARÁN EN ALGO SUBLIME.

Y NEPENTHES, EL TODOPODEROSO SEÑOR DEL OLVIDO, CUMPLE LO QUE PROMETE.

SUS SEGUIDORES SIEMPRE ENCUENTRAN UNA LUZ AL FINAL DEL CAMINO

EN CUESTION DE SEGUNDOS EL DOLOR QUEDA ATRÁS

NEPENTHES MACHINA COPYRIGHT © RICARDO LLARENA/RAUL TREVINO 2004

Acuarela Realista

Mauricio

Hasta éste momento hemos estudiado aplicaciones de acuarela al manga y otras formas estilizadas. Ahora, gracias a la colaboración de Mauricio González, veremos cómo lograr un efecto realista por medio del uso de la acuarela. Aunque por lo general la acuarela se usa de forma traslúcida, en éste caso lo más recomendable será usarla de manera saturada para crear la sensación de volumen y lograr un mayor impacto visual

Puedes usar acuarelas en pastilla, en tubo o líquidas, aunque la ventaja de éstas últimas sobre las otras es que puedes calcular de manera precisa la cantidad de gotas de pintura que necesita cada color en particular; la otra ventaja es que las acuarelas líquidas tienen el color más concentrado.

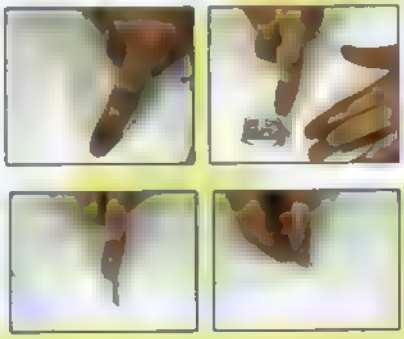
También necesitarás apoyarte en algunos colores acrílicos, especialmente el blanco y negro, pues estos colores en las Acuarel vienen muy diluidos y generalmente son de baja calidad. Si necesitas acabados en negro brillante, el acrílico es lo ideal, si los deseas en mate puedes hacerlo con tinta china directa. Aquí lo mejor es usar una de buena calidad; la Rottring funciona muy bien y no es demasiado cara, así como la Winsdor & Newton. Para las acuarelas líquidas las Acuarel funcionan muy bien y son muy económicas, aunque hay unas de mayor calidad como las Ecoline o las Dr. Martin.

Necesitarás cinta cristal, godete, uno o dos vasos para agua, gotero, papel absorbente (papel de baño, pañuelos desechables, etc.), una pluma de gel (Gelly Roll) café y, si quieres, también una color naranja, pinceles redondos, ya sean naturales o sintéticos de varios grosores, al menos uno grueso para áreas grandes (10 ó más), uno mediano (4 a 6), uno delgado (0 , 00 ó del 1) y uno para detalle (desde 3/0 hasta 10/0), un cutter y papel que contenga algodón. En éste caso se usó Cartulina Ilustración Super Gilbert, aunque el Crescent también es muy bueno. Puedes usar Fabriano y casi cualquier papel que contenga un 50% de algodón. La ventaja de la Cartulina Ilustración es que no necesita montarse, resiste gran cantidad de agua antes de pandearse, y si lo hace, se puede regresar a su forma original, además es propicia para las acuarelas líquidas

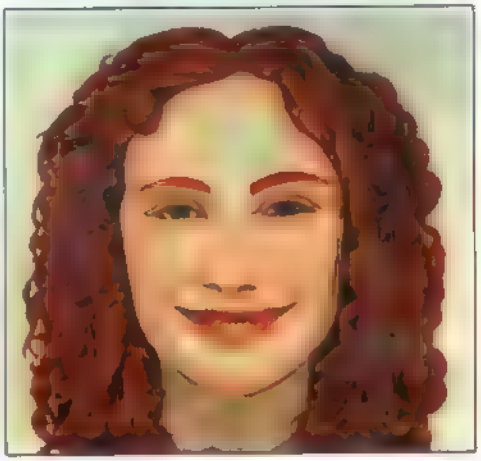
No es recomendable usar Cartulina Ilustración Escolar ni Nacional, porque son de baja calidad y no contienen casi nada de algodón. Si no te queda otra opción, el Estrella Blanca no es tan malo.

Pues bien, lo primero que necesitas es tener tu dibujo transferido (calcado) a tu soporte (la cartulina). Hazlo con cuidado para no dejar surcos en el papel por exceso de presión, si queda sucio, límpialo con una goma hasta que sólo quede la línea. Para transferir, raya con una barra de grafito o con lápiz por la parte posterior del dibujo, pega tu dibujo en el soporte con masking tape y cálcalo; después, retira el dibujo y ya tendrás tu imagen transferida.

No uses papel calca pues dejará muy sucio el trabajo. Por último, transferir con cuidado te permitirá que tu calca no quede demasiado intensa. El chiste aquí es que tú puedas verlo, pero conforme apliques la acuarela el trazo debe desaparecer ó integrarse en la ilustración.

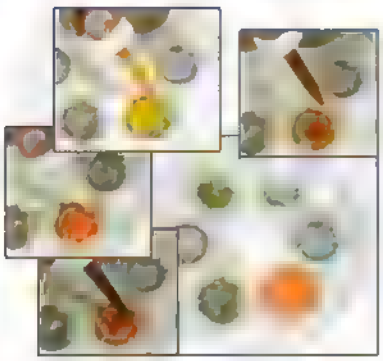


Ahora hay que enmascarillar las zonas en las que te puedes pasar, de ésta manera evitarás manchar zonas que debes mantener en blanco. Esto es importante, porque si manchas una zona que no iba de ese color es difícil borrar el accidente porque el papel de algodón lo absorberá muy rápido, ya que al combinarse con el color "que sí va" puede dejar un tono no deseado. Si se mancha tu ilustración no todo está perdido. Puedes aplicar una mezcla de 50% cloro (de Cloralex o cualquier otro) con 50% de agua pura. Aplícalo en la zona manchada y cuando se borre aplica agua. Si eres muy diestro puedes saltarte el paso de enmascarillar, aunque ten en cuenta que los accidentes siempre pueden ocurrir.



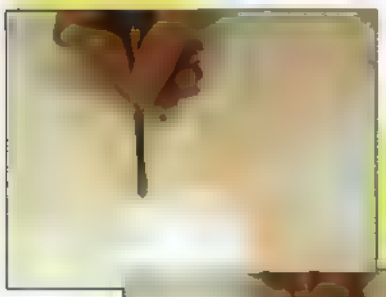
Para enmascarillar, simplemente aplica la cinta en todas las zonas que no vayas a pintar inmediatamente. En éste caso cubriré el top de la chica, el fondo, el cabello y los labios, los lentes son opcionales pues puedes resolverlos mediante veladuras o por aplicación directa con el tono de éstos. No es necesario cubrir el armazón y el piercing porque se resolverán con acrílico, sólo ten cuidado de saber en todo momento dónde está el trazo de éstos.

Lo más probable es que te pases "hacia adentro", es decir, hacia zonas que no quieres que permanezcan enmascarilladas, pero aunque te pases, no importa. Todo el excedente lo puedes retirar con el cutter, delineando el contorno de lo que quieres enmascarillado y lo que no. Levanta con cuidado la cinta de las partes que no lleven mascarilla y ya estás listo para el siguiente paso. ¡Ojo con la presión que uses para delinear el contorno!, sólo debes cortar la cinta, si lo haces muy fuerte, te puedes llevar el papel y esto creará defectos a la hora en que éste se moje.

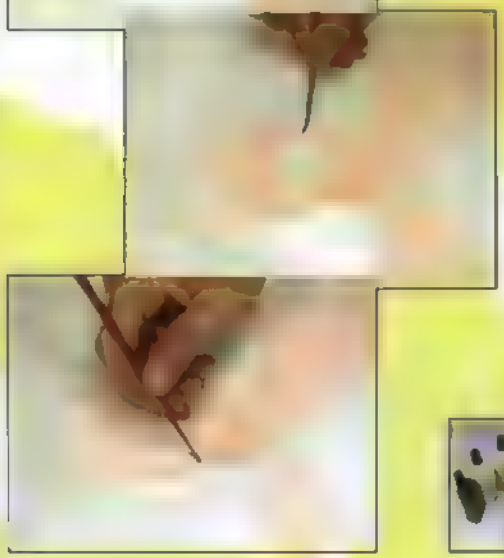


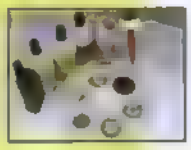
Ya que está enmascanillado, lo siguiente es hacer la piel. Aplica una capa de agua en las zonas que vayas a pintar para que el color se distribuya parejo, solo debe quedar humedo, si lo mojas mucho puede comenzar a pandearse; cuando ya este humedo, aplica una base de color carne (2 gotas de amarillo medio, 2 de blanco, 1 de bermellón, 1 de rojo y unas 30 de agua), comen zando "de las zonas sombreadas" hacia las que van a llevar más luz. El color aun no debe estar muy espeso ni muy saturado. Si el color no fluye facilmente, es probable que le falte humedad al papel, solo aplica más agua y "lava" el color para que quede parejo e integrado. Indica ligera- mente las zonas que vayan a ir más oscuras para ir generando volumen.

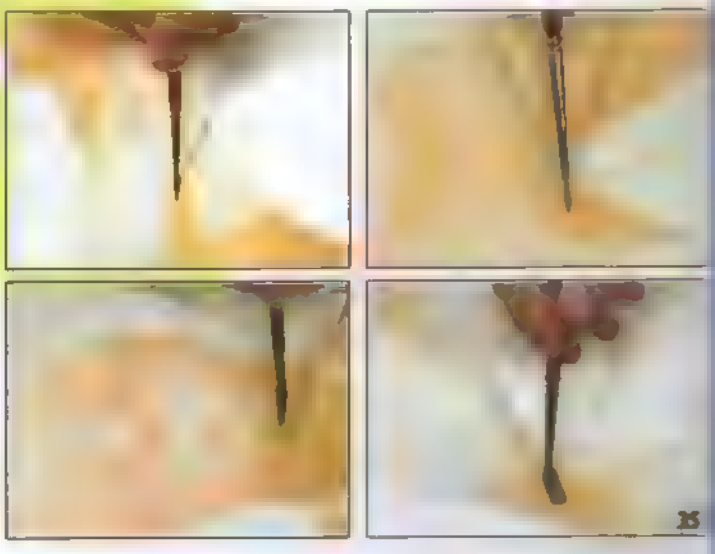
Una vez que estés satisfecho déjalo secar, y después con el mismo color aplícalo "en seco", es decir, sin humedecer el papel antes, en las partes que lleve sombras e indica el volumen. No te olvides de aplicar agua entre donde terminan las zonas en seco y se unen a la base de acuarela, es decir, degrada de seco a humedo las zonas en que vaya volumen para que éste quede integrado.

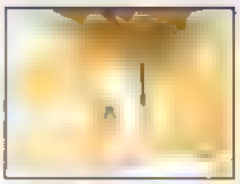


Si lo llegas a necesitar, puedes hacer correcciones de color aplicando una base muy diluida del color que sientas que le haga falta, si la ves muy rosa puedes ponerle una base en amarillo, debe ser pareja para matizar el color y que quede un color durazno mas agradable, si está muy aman llo, puedes usar una de bermellón y así. Aqui checa tus apuntes de teoria del color que se dieron en numeros pasados y resuelve con el color que te haga falta. Claro que tambien puedes dejarla así. En mi caso, sentí que estaba un poquito rosa y por ello apliqué la base amarilla.







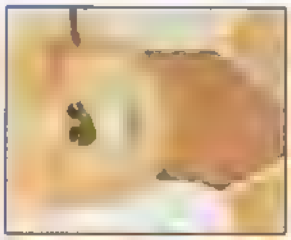


Cuando estés satisfecho con el color de la base, aplica las sombras en café ocre, rojo, amarillo medio, bermellón, igualmente diluido en agua e intégralo a las zonas que ya no lleven sombra. Tal vez necesites dar varias capas hasta llegar a la tonalidad que desees. Si sientes que la sombra está muy clara, usa sepia en vez de ocre. Después, marca las zonas de sombra total con tinta china diluida en agua (1 gota por 30 ó 40 gotas de agua aproximadamente) y dale varias capas igualmente integrando con el resto de los elementos (degradando con agua)

Lo siguiente es darle luces a la piel, dáselas con acrílico blanco muy diluido en agua; aquí no hay una cantidad específica, sólo que debe quedar con una consistencia lechosa y que no pinte de manera intensa. Aplica las luces desde la zona de luz más intensa hacia las zonas con menos luz, igualmente degradando con agua.

Tal vez para este momento la ilustración pudiera verse un poco desintegrada, si éste es tu caso, aplica una capa homogénea en húmedo del color que sientas que le haga falta sobre toda la piel, incluyendo sombras y luces; esto reducirá el contraste, pero integrará toda la imagen y la hará más creíble.

Con rojo muy diluido pinta la sombra de los lentes que proyecta en las mejillas, degradando hacia la barbilla

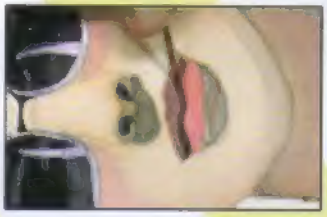


¡Muy bien! Ya tienes la piel, ahora podemos seguirnos con los lentes. Lo más importante en el retrato es la expresión de los ojos, si logras captarla, habrás resuelto un 80% de la imagen y se verá bien aunque tenga errores menores. Si por otro lado no te sale, la ilustración quedará poco creíble y este error se maximizará en todo el conjunto. Pues bien, aquí ya tenemos una base en color carne, así que aplicaremos una veladura en morado (rojo y violeta) para lograr la sensación de que hay cristales entintados encima de la piel. Una veladura es una capa de pintura que está muy diluida en agua, de manera que al aplicarla encima de otra capa de pintura no se combine ni se superponga a ésta, sino que solamente la matice. Tendrás que aplicar varias veladuras hasta llegar al color que desees. Puede ser un poco tedioso el proceso, pero el resultado bien valdrá la pena.

No olvides aplicar cada veladura "en húmedo", es decir, humedeciendo la superficie y después aplicando el color para que quede parejo y dejar secar cada capa antes de volver a humedecerlo. Este secar/humedecer es importante porque si lo quieres hacer todo junto, es decir, aplicar todas las capas cuando esté húmedo y antes de que seque, el color se combinará y no se notarán las veladuras. No te olvides de respetar las fuentes de luz.

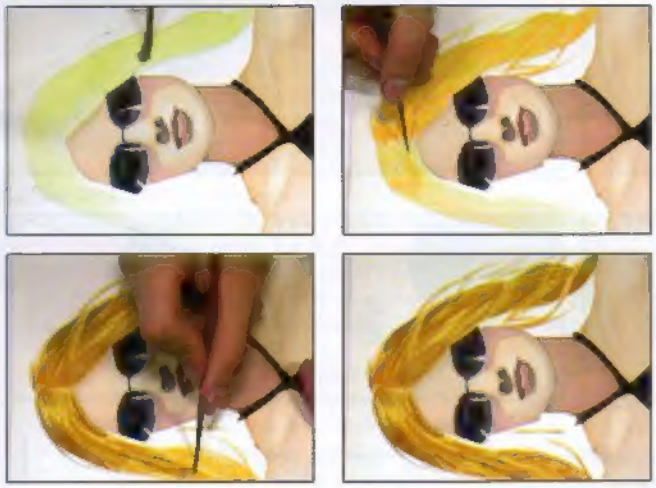
La expresión de los ojos es manejada con tinta china directa, sin diluir Para integrar el conjunto diluye un poco de tinta china en agua y dale varias capas hasta que no se vea demasiado contrastado el morado de las gafas contra el negro de las cejas y los ojos. Cuida que el trazo del armazón aún pueda verse. Ahora podemos pintarlo con acrílico blanco, con un poquito de agua sólo para que el color fluya y no raye. Delinea el armazón y de una vez, pinta las luces intensas que van sobre las gafas, éstas sí, más diluidas e indica las fuentes de luz con acrílico muy, muy diluido. Al final procede a pintar las sombras del armazón con tinta china diluida.

Ya que tenemos esto, desenmascarilla los labios. Aplica una base del color que gustes, aunque por lo general puedes pintarlos con una base color durazno y aplicar encima una veladura de rojo. El labio superior va más sombreado que el inferior por lo que puedes oscurecerlo, ya sea con negro muy diluido o con café. Si usas Acuarel te recomiendo combinar el sepia con rojo y tinta china, porque el color sepia es muy verdoso y si lo aplicas directo puede darte un resultado no deseado. Los labios van más sombreados en las comisuras y en la parte donde se unen entre sí. Es decir, para el labio superior la parte inferior y viceversa. Aplica acrílico blanco semidiluido en las luces intensas del labio inferior y "raya" ambos ligeramente con una pluma de gel café. Las Gelly Roll son muy buenas para esto. No lo rayes demasiado porque se verá mal. Las rayas son verticales siguiendo la curvatura del labio, por lo que las de las comisuras serán muy oblicuas.



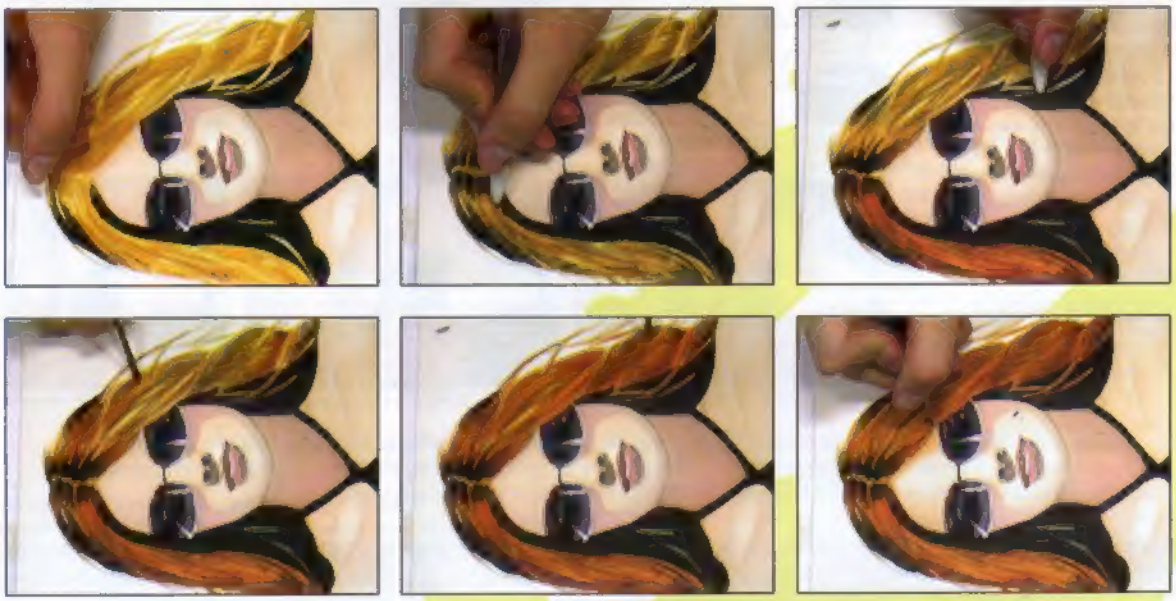
Una vez que te hayan quedado los labios puedes hacer el top. Da varias bases con negro diluido en agua, no lo dejes negro al 100%, o ya no se podrá sombrear, pero es recomendable que el negro que uses sea intenso. Las sombras puedes aplicarlas con acrílico negro directo. Da volumen a los senos aplicando luces con Acuarel blanco diluido en agua e intégralo degradando con agua hacia los negros. Para las arrugas de la tela usa líneas blancas degradando a tu gusto.

Es recomendable que varíes la intensidad de las líneas para que sea más creíble el resultado, sólo procura que sean delgadas. Puedes matizar ligeramente los pliegues con un poco de blanco muy diluido y degradado hacia la línea blanca y la sombra de cada pliegue para crear una mayor sensación de volumen.



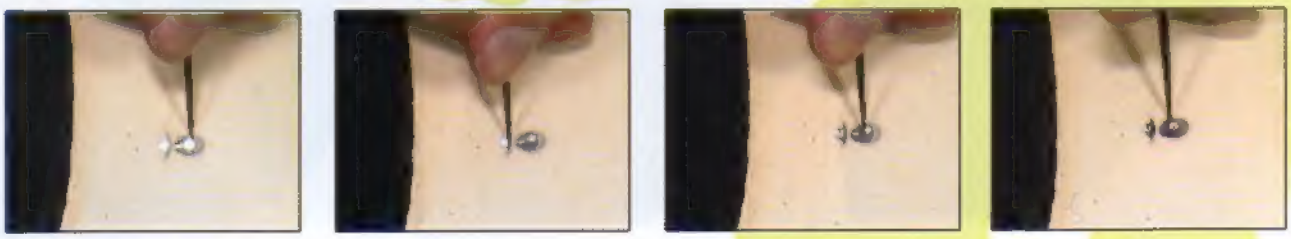
Para hacer el cabello, dale una base pareja de amarillo en húmedo; luego, comienza a marcar las zonas menos iluminadas con amarillo directo, sin diluir. Después, matiza el cabello con bermellón diluido dejando sólo unas zonas de amarillo de la base. Aplícalo en la raíz y puntas del cabello, pero de manera gradual para que no se vea el cambio "de golpe" en cada mechón. Intenta aplicarlo como si lo fueras "rayando", para ir creando la textura del cabello. Aplica café (hecho con ocre) en las sombras usando el mismo método y si lo deseas, con café (hecho con sepia, cada vez aplicándolo en menos parte del cabello). Después, aplica negro directo sin diluir en las zonas que llevan sombra total.

En general, en vez de hacer manchas, intenta hacer mechón por mechón, yendo de oscuro en la raíz, aclarando conforme se acerque a la mitad del mechón y después oscureciendo en las puntas para generar volumen. Sombrea entre cada mechón para separarlos. Aplica negro total en las zonas que lo requiera y si quieres intégralo un poco a la piel de la cara, sólo en las orillas y de manera muy gradual. Ahora, con la pluma de gel raya cada mechón (café o naranja, a tu gusto) siguiendo la forma de éste, haciendo más rayones en la raíz del cabello. Aquí se vale dejar surcos en el papel, pues éstos ayudarán al volumen del cabello y su textura. Se requiere mucha paciencia, pero al final se verá con una textura fibrosa muy parecida a la natural. Saca unos cabellos desordenados de su estructura para que se vea más realista y no como peluca. Y listo, ya acabaste el cabello. Puedes aplicar una capa posterior en húmedo de bermellón para integrarlo.

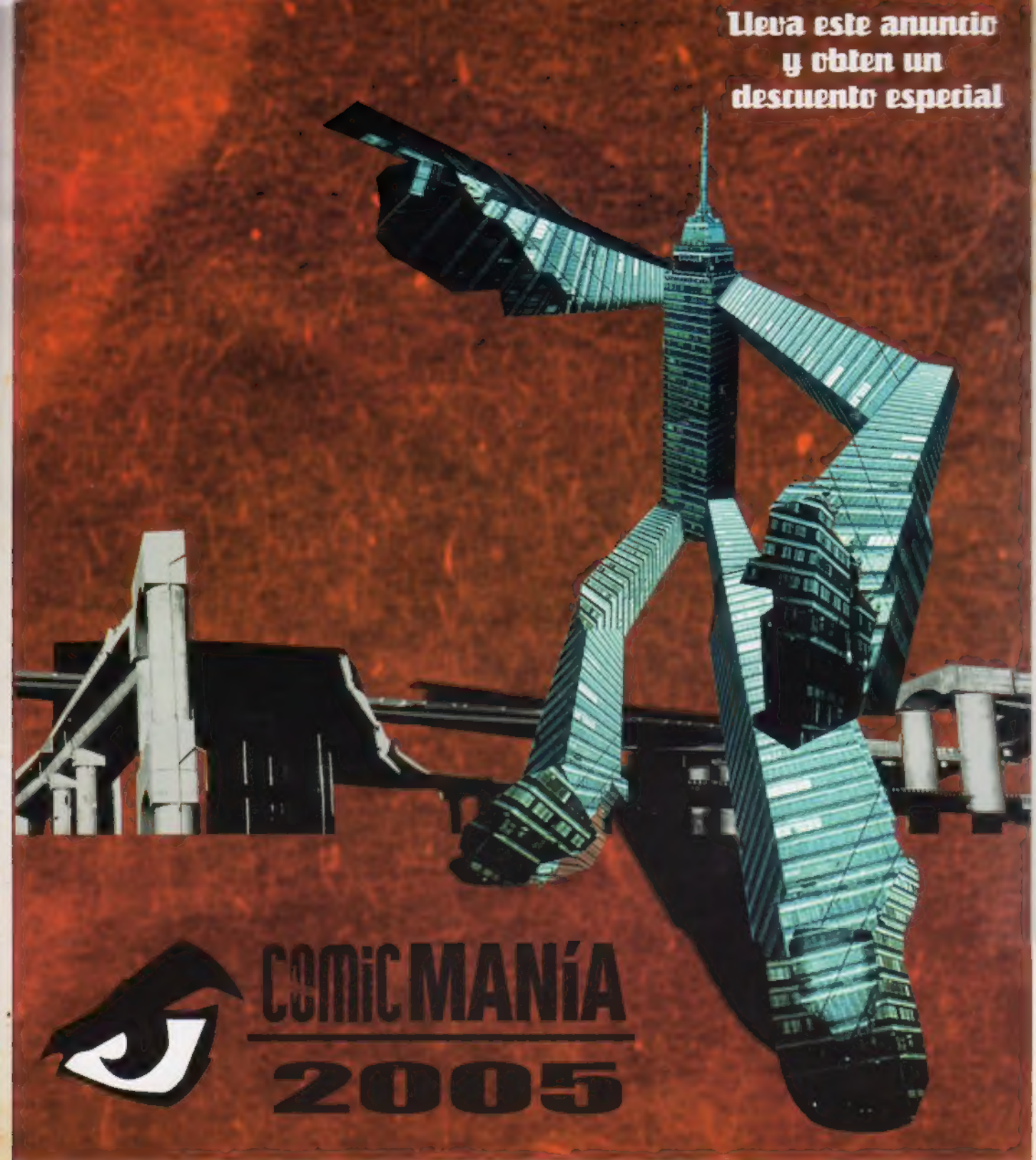


Después, con el mismo color de las sombras, aplica la sombra del cabello, como si fuesen cabellos en realidad en los hombros y haz el reloj de la muñeca con una base de acrílico blanco directo y matizando con gris.

Por último, el piercing es muy sencillo de hacer. Simplemente píntalo con acrílico blanco y matiza con grises de tinta china diluida donde vayan las sombras. Aplícala menos diluida o directa en las zonas de sombra total o usa un estilógrafo negro delgado. Entre más contrastado se vea, mejor lograrás el efecto de metal. No te olvides de respetar la fuente de luz, ni la curvatura del piercing.



Pues bien, acabamos. Espero que estos tips te hayan servido y te ayuden en tu futuro como ilustrador o ilustradora. Es difícil que quede a la primera o que te quede igual a intentos anteriores y/o posteriores de la misma imagen. Pero ya sabes lo que se dice: "¡Práctica, práctica, práctica!"



El único festival del cómic que transforma la ciudad

Talleres
Concursos
Juegos

Conferencias
Proyecciones
Disfraces

EXPO REFORMA
Del 18 al 20 de marzo
Morelos 67 Col. Juárez (entre Bucareli y Reforma)
Cerca del Metro Juárez y Metro Hidalgo

MANGA DibujArte

www.comicmania.com.mx